

Volumen I



Sumario

El Buzo 1
Policía Montada del Canadá 13
El Cazador Safari 25
El Hombre Rana 37
Marinero Servicio de Portaaviones 49
El Explorador Polar 61
El Espeleólogo 73
El Trampero 85
El Policía Militar 97
El Socorrista de Campaña 109
El Porteador 121
El Marinero 133
El Tropa de Montaña 145
El Cayuco Indio 157
El Infantería de Marina 169
Soldado Antitanque 181
El Guía Safari 193
El Trineo Polar 205
El Pata Palo 217
El Guerrillero 229





El Buzo

El buzo de Madelman fue uno de los modelos más apreciados desde su aparición en 1973. Este muñeco estaba inspirado hasta el más mínimo detalle en los trajes de buzo de la década de 1960.

Estos equipos de buceo eran prácticamente iguales a los desarrollados por su inventor Augustus Siebe en 1819, que seguramente se basaron en los proyectos renacentistas de Leonardo da Vinci, que con su gran imaginación ideaba artilugios para hacer realidad algunos de los más antiguos sueños del hombre, como volar como los pájaros o nadar bajo el agua como los peces.

Este traje inicial de inmersión consistía en un casco metálico, llamado escafandra (del griego *scaphós*, navío, y *andrós*, hombre) que se unía a un mono o traje de cuero. A este sistema se le suministraba aire desde el exterior mediante una bomba conectada a un tubo flexible que se insertaba en la escafandra.

Para contrarrestar la flotabilidad era necesario utilizar lastres en las botas y escapularios para controlar la movilidad.

Este equipo básico fue utilizado a lo largo de todo el siglo XX sin cambios importantes por buscadores de tesoros, en arriesgadas operaciones militares, en la perforación de pozos petrolíferos, en inmersiones científicas y por pescadores de esponjas y ostras.

A lo largo siglo y medio el traje de buzo apenas recibió aportes tecnológicos que lo diferenciaran del modelo inicial, hasta la aparición de la "escafandra autónoma" de Rouquayrol y Denayrouze en1865.

La casa Madel hizo un alarde de realismo con este modelo y con ello un homenaje a esta arriesgada actividad submarina. El Madelman Buzo se convirtió en uno de los juguetes preferidos a la hora del baño, cuando la imaginación desbordante de los niños recreaba aventuras apasionantes en mares lejanos. La movilidad de Madelman les permitía realizar las acciones más arriesgadas con gran realismo.

Como decía el anuncio de televisión:
-Mandaremos un hombre al fondo del mar...
-¿Y podrán?
- Los Madelman lo pueden todo.



Además de los accesorios básicos descritos en el apartado dedicado a nuestra figura Madelman, se fabricaron una serie de elementos que completaban este modelo: una bomba de aire de plástico rígido de color naranja con una semiesfera de goma negra. Incorporaba un barómetro y el tubo para la salida de aire cuyo otro extremo se unía a la escafandra.

La boya de situación de color gris y rojo con cabo de señales, bandera y cuerda de esparto, se ataba a la cintura del Madelman y servía como sistema de comunicación con el exterior. Tirando del cable, indicaban si querían ascender o permanecer más tiempo, o si tenían problemas en la inmersión.

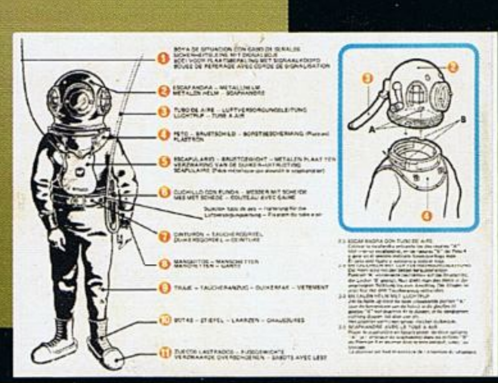
Cuchillo en una sola pieza, negro, con la hoja cromada y con funda negra.

Cofre con caja y tapa de plástico liso de color marrón, embellecido con refuerzos y candado de plástico negro. Incluía una pieza interior que simulaba las monedas de oro de un tesoro.

Piedras preciosas realizadas en plástico transparente de color rojo para los rubíes y verde para las esmeraldas. Estas se podían guardar en el cofre.



El buzo aparece comercializado en la primera etapa como equipo básico y con la referencia 115 en el catálogo de 1973. El diseño de este primer modelo se caracterizaba por la delicadeza en los detalles y por el óptimo funcionamiento, que lograba una inmersión prácticamente igual a las de los buzos reales. La calidad de los modelos y los complementos de Madel hicieron que el buzo de Madelman no tuviese rival en el mercado. El traje del buzo se presentó en dos colores: caqui claro y blanco, aunque de este último se fabricaron pocos ejemplares.





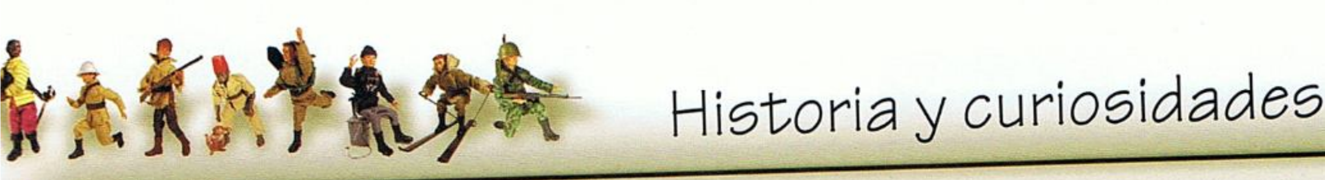


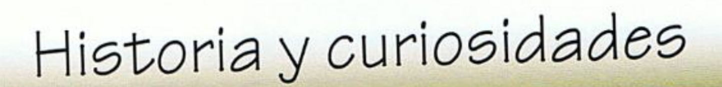
En la segunda etapa, de 1976, el buzo de Madelman apareció de nuevo como equipo básico con la referencia 508. La principal novedad de los muñecos de esta segunda etapa era la incorporación de los pies y que la caja podía ser utilizada para guardar el modelo de forma permanente.

Otra gran diferencia estaba en el color del traje, que se realizó en un tono beige mucho más verdoso y confeccionado en una loneta con la urdimbre más tupida. Los accesorios en los primeros ejemplares eran idénticos a los de la primera etapa, pero con el tiempo aparecieron algunas diferencias: los cofres presentaban una textura de madera y no lisos como los anteriores, los tubos de aire eran rojos y naranjas, y las bombas de aire de color rojo. Los zuecos eran algo más grandes para que se pudieran adaptar a los zapatos de los Madelman de la segunda etapa.

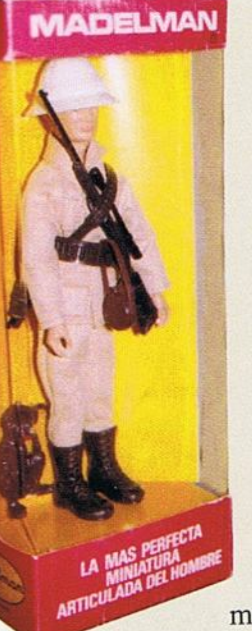
En 1979, y dentro de esta segunda etapa, apareció el llamado Super Equipo Investigación Submarina con la referencia 800. Las diferencias básicas de este kit ampliado eran el color azul del traje, y el del peto y la escafandra, que se fabricaron en amarillo. Además, en estas nuevas presentaciones más completas, el buzo compartía caja con un hombre rana. Este ejemplar de buzo es el más difícil de conseguir, pues la producción del Super Equipo fue mucho más pequeña que la del equipo básico. Pero a pesar de ser más difícil de conseguir el buzo azul, el más buscado es el buzo de la primera etapa, que es el que la mayoría de los coleccionistas recuerda.

En México, Exin Mex lanzó también estos buzos de la segunda etapa. La diferencia más importante está en el mono de inmersión, que incorporaba un segundo peto de tela que se adaptaba mejor al peto de plástico. Se fabricaron dos versiones: una con traje verde y escafandra de bronce y otra azul con escafandra amarilla. Las lonetas también eran distintas.





Proyecto Madelman



La caja roja fue el embalaje de los primeros modelos Madelman de 1968. El Cazador Safari, foto de la izquierda, se lanzó en 1969.

Madel fabricó durante 15 años el paradigma del muñeco articulado. Figuras basadas en el realismo y en la definición, con un tamaño totalmente innovador (17 cm) y unas posibilidades de movimiento impensables hasta entonces.

La historia de los muñecos es tan antigua como la de la humanidad. Se han fabricado en la mayoría de las culturas y civilizaciones aunque estas manifestaciones no siempre han estado vinculadas al juego y a los niños, y en algunos casos eran piezas con carácter ritual o mágico. El antecedente más inmediato de los muñecos de acción son los clásicos soldaditos de plomo, un juguete muy popular entre los niños de los siglos XIX y XX. Aunque eran figuras estáticas, la filosofía de juego era casi siempre la acción y las escenas de guerra. Con la aparición del plástico se mantuvo la tipología del soldado de plomo, pero abaratando los costes de producción y ganando todas las ventajas que aportaban estos materiales. Se producían series dedicadas a distintas tipologías, como romanos, mexicanos, vaqueros e indios, etc. Entre las marcas más conocidas en España destacan Reamsa, Estereoplast y Comansi. Estos muñecos estáticos, en algunos casos, se comercializaban pintados y se acompañaban de distintos complementos que ayudaban a crear el escenario. Sólo tenían un fallo: les faltaba movilidad.

En las Navidades de 1968 apareció en el mercado el que sin duda ha sido el muñeco articulado más popular de todos los tiempos: el Madelman. Con él se apostaba por un nuevo concepto de juguete para niño: un muñeco con ropa y accesorios que podían intercambiarse.

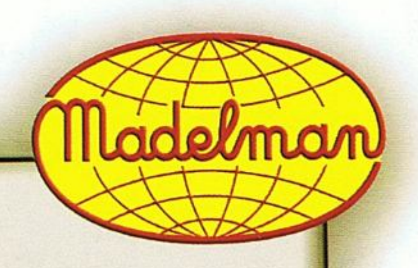
Madelman se convirtió, durante casi dos décadas, en el compañero inseparable de miles de niños españoles. Es innegable que existieron otras marcas con una filosofía de juego parecida, pero Madelman era un producto completamente autóctono y que superaba en calidad a sus competidores. Madel mantuvo una clara estrategia de investigación en el diseño y desarrollo de nuevas propuestas, basada en la calidad y fidelidad en la reproducción de sus accesorios, complementos y muñecos.



PROYECTO MADELMAN

Durante la década de 1950, en San Martín de la Vega (Madrid), la empresa Industrias Plásticas MADEL se dedicaba a la fabricación de diversos objetos en plástico y poliestireno como artículos de menaje y juguetes. El nombre de la empresa estaba formado por las siglas MA, de manufacturas, y DEL de Delgado, el apellido familiar de los propietarios. A principios de la déca-







Publicidad de la revista *Juegos y juguetes de España.*

da de 1960, la empresa, que no atravesaba un buen momento, cambió de manos. Fue adquirida por dos familias de industriales: Arnau, de Barcelona, y Andrés, de Madrid. A partir de este momento la estrategia empresarial cambió y se modernizó, incorporando líneas de juguetes de más calidad, a la vez que manteníanlas referencias del catálogo de productos de Madel. Se estaba generando el caldo de cultivo perfecto para el nacimiento del Madelman. Los Arnau eran propietarios de EXIN BROS, una de las más importantes empresas del juguete en España. Entre sus líneas de producción destacaron algunos de los juguetes más populares de la época: Cine Exin, Scalextric, Exin Castillos, Exin West, etc. Todos ellos juguetes que desarrollaban y estimulaban en el niño la creatividad y la adaptabilidad al medio.

La influencia internacional

En 1964, en Estados Unidos, el diseñador industrial de juguetes Don Levine desarrolló para Hasbro el primer muñeco articulado para niños del siglo XX, el Gi Joe. Medía 36 centímetros y su principal novedad consistía en que se le podían intercambiar los trajes y uniformes.



Don Levine, diseñador industrial de juguetes. Desarrolló el Gi Joe en 1964 para Hasbro.



Josep Maria Arnau, industrial del sector del juguete, propietario de Exin. Fue uno de los padres del proyecto Madelman.

El mismo año de su nacimiento, los Gi Joes llegaron al Reino Unido con el nombre de Action Man y el éxito del producto fue arrollador, lo que fue constatado por los propietarios de Industrias Madel que, en 1967, encargaron a sus diseñadores el desarrollo del "Proyecto Madelman", que en el seno de la empresa se conocía como "Proyecto Atomium", pues las piezas estructurales interiores recordaban al emblemático monumento de Bruselas. Lo más destacado de este proyecto es que fue un ejemplo de diseño industrial que logró desarrollar un producto sin precedentes en el mercado. El modelo Madelman aportaba un sistema rígido que permitía al muñeco adoptar más posturas y le proporcionaba una mayor durabilidad, en contraposición al utilizado por otras marcas, que consistía en unas simples gomas que, con el tiempo, terminaban rompiéndose y no daban estabilidad en las posturas.

Los primeros prototipos se elaboraron en madera a una escala mucho mayor que las medidas actuales de Madelman. Esto sirvió para definir el sistema que hacía de columna vertebral mediante dos estructuras, la primera en forma de cruz rematada en bolas para la articulación del cuello, los brazos y el abdomen y, la segunda, en forma de T invertida, que articulaba las piernas a la cintura.

El resultado final de este proyecto fue una figura articulada sin precedentes, con un tamaño de 17 centímetros, menos de la mitad que los muñecos de época, lo que lo hacía mucho más manejable y, desde el punto de vista ergonómico, superior en el uso.



Explorando el mundo submarino

Los buzos eran, frente a los modernos submarinistas, lo mismo que la artillería pesada frente a la infantería ligera. Sus movimientos eran lentos y su capacidad de acción bastante limitada.

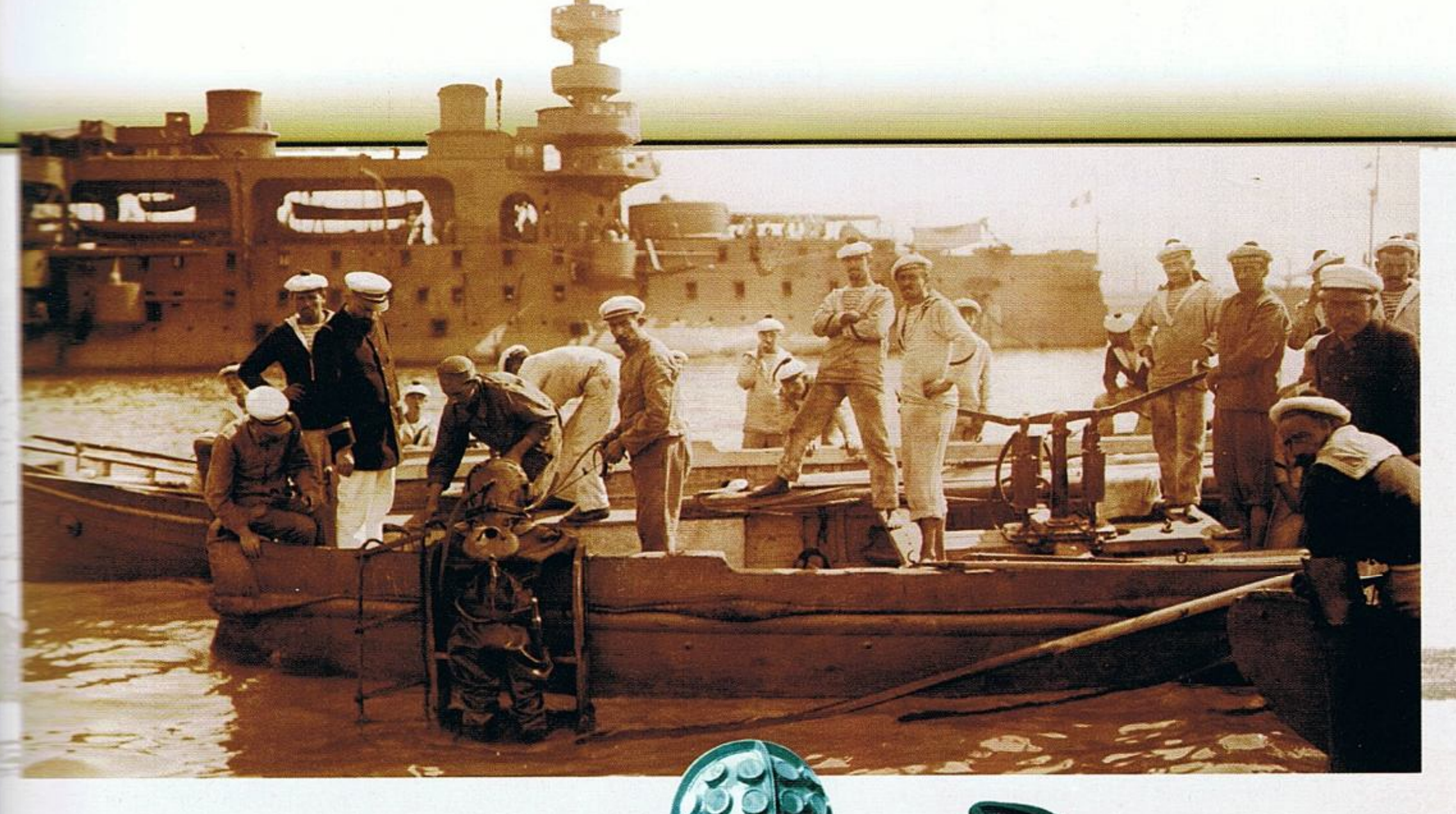
Pesada escafandra, traje de piel impermeable, zapatos de plomo para caminar por el fondo marino y un largo tubo que suministraba oxígeno desde la superficie mediante una bomba de aire. Así fueron los buzos durante más de cien años, y así los describió Julio Verne, en 1870, en su novela *20.000 leguas de viaje submarino*. La fórmula era exitosa para lo que se requería entonces, desde la investigación científica hasta la recuperación de tesoros de barcos hundidos. Pero para llegar a eso, hubo un largo proceso de investigación científica y de desarrollo técnico.



Traje de buzo usado en la década de 1880 por los buscadores de perlas asentados en la Bahía Nickol en Australia.

El buceo en la Antigüedad

El buceo a pulmón llegó a ser una profesión, muy especializada ya en tiempos remotos. En la antigua Grecia el oficio de buscador de perlas estaba muy considerado. Había incluso competiciones. Los servicios de estos profesionales se utilizaron también en acciones bélicas. Durante el conflicto del Peloponeso, los buceadores fueron empleados para sortear las barreras subacuáticas que rodeaban Siracusa y para dañar los cascos de los barcos enemigos. Un siglo más tarde, el gran Alejandro utilizó buzos para destruir las defensas submarinas del puerto de Tiro. El propio monarca hizo una inmersión en el mar protegido por un aparejo llamado *colimpha*, que le permitía respirar bajo el agua y, al mismo tiempo, lo mantenía seco. Aristóteles cuenta que había buzos que tenían instrumentos con los que tomar aire de la superficie, pudiendo aguantar largo tiempo bajo el agua, mientras que otros utilizaban grandes cuencos metálicos que, al volcarse, dejaban una cámara de aire en su interior, y así podían pasear largos trechos por el fondo marino. El romano Plinio habla de una estrategia militar que consistía en acercarse al enemigo sumergido bajo el agua con un tubo largo y rígido que había que ponerse en la boca, dejando que el otro extremo sobresaliera en la superficie. Este tubo, más corto o más largo, puede considerarse el antecedente del que



Arriba, buzos en el muelle de Toulon en septiembre de 1911. Sobre estas líneas, traje de buzo presentado en el Salón de la Marina de París en 1944.

actualmente utilizan los buceadores de superficie. Ya en el siglo IV, en plena decadencia del Imperio romano, Vegetius describió a un buzo que llevaba un casco de metal, una especie de primitiva escafandra, a la que se conectaba un tubo hecho de piel impermeable que le suministraba aire desde la superficie. Todos los adelantos conseguidos hasta entonces se perdieron durante la larga y oscura Edad Media.

En el Renacimiento, Leonardo da Vinci dejó dibujados algunos diseños de trajes submarinos que incluían un capuchón conectado a un tubo de respiración y aletas para los pies.

La invención de la escafandra

Los primeros intentos serios que se hicieron en los tiempos modernos para lograr que el hombre pudiera permanecer largo tiempo respirando bajo el agua se realizaron en el siglo XVIII. El primero que se puede tener en cuenta fue el presentado en 1715 por el inventor británico John Lethbridge, consistente en un gran saco de piel lleno de aire que se ponía a la espalda, y que, mediante un tubo, suministraba oxígeno al buzo. Aunque no era eficaz a más de tres metros de profundidad, el invento tuvo un notable éxito. En 1797, K.H. Klingert ideó un ingenio que sirvió de base a la escafandra. Primero el buzo era enfundado en un traje de piel impermeable, y luego se le ponía un cilindro metálico, con la punta acabada en forma de huevo, que cubría la cabeza y el cuerpo hasta las caderas. Este aparatoso primer traje de buzo moderno evolucionó en pocos años y, en 1819, August Siebe inventó la escafandra. Se trataba de un casco metálico con una ventanilla de cristal que incorporaba una especie de pechera o peto, que luego se unía a un traje de piel impermeable. El casco incorporaba una válvula que se conectaba a un tubo flexible, a



su vez conectado a una bomba de aire que funcionaba en superficie. Aunque su invento presentaba algunos inconvenientes de verticalidad para evitar la entrada de agua, Siebe siguió desarrollándolo y, en 1830, consiguió unir la escafandra al traje, mediante el peto, de forma totalmente hermética. Puede decirse que, de hecho, 1830 fue el año de la aparición del buzo. Siebe-Gorman ha sido, desde entonces, una de las principales marcas de material de buceo. Y, en líneas generales, así fueron los trajes de buzo durante más de un siglo. En 1943 se daría el paso que convertiría a los buzos en submarinistas. Fue la invención, por parte de Jacques Cousteau y Émile Ganan, de las primeras bombonas de oxígeno eficaces, a las que bautizaron con el nombre de Aqualung, que significa, pulmón acuático. Con ellas, los buzos podían prescindir del tubo que les suministraba aire desde la superficie, e incluso de la escafandra, ganando en movilidad y autonomía. Los trajes de goma empezarían a utilizarse diez años más tarde y, en fechas mucho más recientes, los de neopreno.



Un escafandrista emerge del agua en un puerto francés en 1908.

20.000 leguas de viaje submarino



Julio Verne nació en Nantes el 8 de febrero de 1828. Comenzó a estudiar derecho, pero en 1848 ya soñaba con su carrera literaria tras conocer a Alexandre Dumas. En 1855 empezó a estudiar geografía, física y matemáticas, materias que le permitirían adentrarse en el mundo de la ficción desde el punto de vista científico. En 1863 apareció en las librerías «Cinco semanas en globo», que fue un gran éxito. Le siguieron «Los hijos del capitán Grant »(1867-1868), «Veinte mil leguas de viaje submarino» (1870), «La vuelta al mundo en 80 días »(1873), «De la Tierra a la Luna »(1865) y otras que ofrecían, con décadas de adelanto, descripciones de tecnologías entonces desconocidas, como el submarino o los cohetes espaciales, por lo que Julio Verne puede considerarse uno de los primeros autores de ciencia ficción. En la imagen, versión cinematográfica de «20.000 leguas de viaje submarino», con Kirk Douglas y James Mason como protagonistas, paradigma de la visión futurista de un genio.

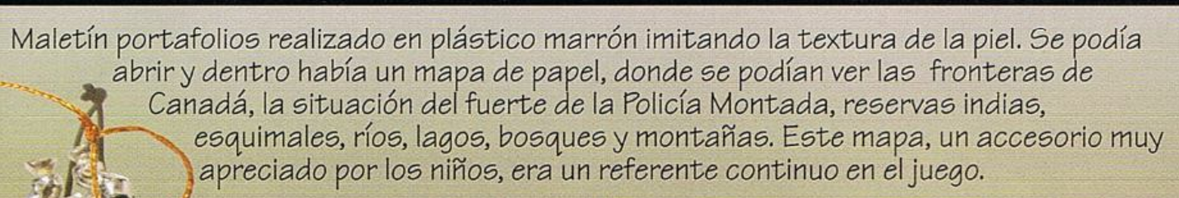
Madelman

Policía Montada del Canadá

La Policía Montada del Canadá es el único cuerpo militar existente en la realidad que fue reproducido en un muñeco por la casa Madel.

La exactitud y realismo del modelo fue difícilmente superable. El Policía Montada se lanzó al mercado, al mismo tiempo que el trampero, en 1971. Con los dos modelos, el juego estaba servido en todas sus posibilidades: el policía como representante del orden y la ley, y el trampero como representante de los furtivos y de la ilegalidad.
Este cuerpo policial data de 1873 y su misión durante el siglo XIX fue la lucha contra los forajidos, el contrabando y el robo de caballos en los violentos territorios del norte.
En la actualidad, la Policía Montada del Canadá se mantiene activa y sigue siendo un cuerpo altamente cualificado. Una de sus características más peculiares es que ha mantenido el mismo uniforme desde los años de su fundación.
El color rojo característico de este cuerpo policial responde a la estética militar napoleónica, en la que se valora más el carácter disuasorio e intimidatorio que la posibilidad del camuflaje (ejemplo de este hecho llevado al extremo son los Húsares Alados Polacos). El uso de colores visibles como el rojo de la casaca, parece un inconveniente, ya que se convierte en un blanco perfecto en los paisajes nevados del norte. Sin embargo, el llamativo color pretende ser intimidatorio para que el forajido abandone sus malas intenciones.
Podríamos decir que este uniforme se anticipó a su tiempo. Hoy en día se ha recuperado la tendencia disuasoria de los uniformes policiales renunciando al camuflaje, quedando reservada la mimetización para los uniformes militares de combate.
La mayoría de los cuerpos policiales actuales utilizan colores fosforescentes, excepto las unidades especiales que usan más el negro.
En la actualidad la Policía Montada incluye más de 700 puestos, pertenecientes a 17 divisiones policiales, repartidas por todo Canadá. Son conocidos por su elevado nivel de entrenamiento y sus excelencias como jinetes.

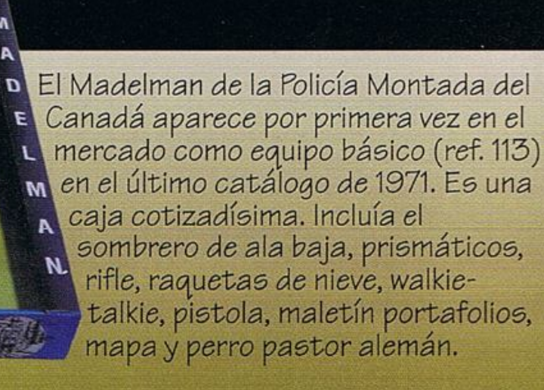




Maletín portafolios realizado en plástico marrón imitando la textura de la piel. Se podía abrir y dentro había un mapa de papel, donde se podían ver las fronteras de Canadá, la situación del fuerte de la Policía Montada, reservas indias, esquimales, ríos, lagos, bosques y montañas. Este mapa, un accesorio muy apreciado por los niños, era un referente continuo en el juego.

Winchester Calibre 22 Mag. Cañón 20" realizado en dos piezas, el cañón en plástico negro y la culata en color marrón imitando la madera. Este fusil de repetición se sustituyó por el rifle con mira telescópica en la segunda etapa.

Transmisor de mano o walkie-talkie. Estaba compuesto por dos piezas de plástico, una blanca que conformaba la parte posterior y el teclado del aparato, y otra negra con una pequeña placa metálica que simulaba el micrófono y mostraba la marca Madelman en una pegatina plateada en la zona superior. La antena era de metal y se podía extender y recoger. Sólo le faltaba funcionar.





El Madelman de la Policía Montada del Canadá aparece por primera vez en el mercado como equipo básico (ref. 113) en el último catálogo de 1971. Es una caja cotizadísima. Incluía el sombrero de ala baja, prismáticos, rifle, raquetas de nieve, walkie-talkie, pistola, maletín portafolios, mapa y perro pastor alemán.

El perro lobo o pastor alemán estaba realizado en una única pieza de plástico. Se fabricó en diferentes tipos de plástico y varios tonos, pero siempre en la gama de colores tierra, tostado o marrón. El plástico era pintado luego con aerógrafo en color negro y lomo blanco. La postura del perro, en situación de atención, está muy lograda y tiene un gran realismo. El pastor alemán tiene su origen en Europa y se utilizaba para proteger al ganado, pero actualmente, gracias a sus posibilidades de adiestramiento, se utiliza como lazarillo para invidentes y como perro militar y policial. El modelo del perro de Madelman era conocido con el nombre de Rin-tin-tín.

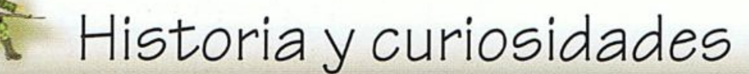


En la segunda etapa de Madelman no se realizó el formato básico de este modelo, pero sí aparecieron cajas básicas de la primera etapa con muñecos de la segunda. Seguramente pertenecen a períodos de transición entre las dos etapas.

El equipo individual (ref. 1090) aparece en el catalogo de 1974, mucho más tarde que su excelente equipo básico. Éste se comercializó con una caja igual a la utilizada para el trampero. Los accesorios que se incluían eran el sombrero, el walkie-talkie y la pistola. En la segunda etapa de 1976 se comercializó el Policía Montado del Canadá en la versión individual, manteniendo la ref. 1090, y se lanzó en un nuevo formato de caja. Los accesorios que incorporaba eran el sombrero, el transmisor de mano, la pistola y un Winchester como novedad.

En 1982 apareció el Súper equipo "Canadá", uno de los más difíciles de conseguir. En esta maravillosa propuesta de Madel, el Policía Montado compartía caja, por primera vez, con el trampero, una pieza de coleccionista. Este Súper equipo utilizó la caja del Súper equipo "Pieles Rojas".





Pasión Madelman



El mundo de los Madelman y las figuras de acción despierta grandes pasiones entre los coleccionistas. Hay verdaderos adictos a estos muñecos articulados y un gran mercado de compra-venta de los distintos modelos y accesorios.

En el caso de Madelman, y en general en los coleccionistas de juguetes, la afición aparece asociada a la añoranza de la infancia mediante recuerdos aislados que se recuperan gracias a pequeños objetos. En esta búsqueda de recuerdos, los juguetes ayudan a abrir esa especie de caja de Pandora que es la memoria.

Los Madelman, sus accesorios y complementos, nos trasladan a situaciones vividas, con la agradable sensación de recuperar momentos que marcaron nuestra niñez. Las texturas de los materiales, las telas y el olor a plástico son estímulos suficientes para generar un *flashback*. Recuperar un muñeco supone recordar al familiar que te lo regaló, al amigo con el que compartiste el juego, la casa y el lugar donde vivías de pequeño y también el deseo del muñeco que querías y nunca te regalaron.

Coleccionismo Madelman

Entre los coleccionistas de muñecos articulados, también hay dos enfoques: los que sólo quieren piezas fuera de la caja (*loose*) y los que

A la izquierda un niño con su Madelman Cazador Safari en 1969.

Abajo una de las piezas más curiosas y buscada por los coleccionistas: un Madelman negro pero inyectado en los moldes de un Madelman blanco (Exin Mex).

buscan que el muñeco esté dentro de su caja original tal y como salió de fábrica en su momento (*In Box*). Estas actitudes son conductas importadas del coleccionismo sajón y se han impuesto también en el mercado español. Lo que resulta evidente es que el coleccionismo en caja es muchísimo más complejo en todos los aspectos, ya que encontrar las cajas auténticas de las décadas de 1960 y 1970 en buen estado de conservación es muy difícil y alcanzan precios muy elevados en el mercado. El coleccionismo fuera de caja es el más habitual, ya que es más fácil conseguir piezas y accesorios por separado para completar los modelos. En general, sólo es cuestión de paciencia. También hay coleccionistas que buscan piezas raras en cuanto a la factura, el color, los materiales, etc.

El afán coleccionista no acaba en los muñecos. Se buscan etiquetas, fotografías de la época, catálogos, publicidad, incluso las cajas de cartón ondulado que se utilizaban para el almacenaje y la distribución. En definitiva, todo lo que pueda tener relación con Madelman.

Al igual que ocurre con otro tipo de colecciones, los diversos coleccionistas de Madelman pueden tener intereses distintos a la hora de crear y organizar su colección. Hay quien se conforma sólo con los modelos que tuvo en su infancia. Otros realizan series, según la temática, por ejemplo, piratas. Pero el coleccionista que pretenda conseguir todos los Madelman, deberá organizar su colección sobre la base de las dos etapas que marcaron la salida al mercado de los distintos muñecos.





Uno de los últimos anuncios de Madelman. Apareció en el nº 87 de la revista Juguetes y Juegos de España en septiembre de 1983.

Catalogación de las piezas de la colección

Existe toda una catalogación heredada del coleccionismo sajón y norteamericano en cuanto al estado de las piezas. Se utiliza una modalidad numérica y otra alfabética. La alfabética responde a términos ingleses por lo que en el mundo de Madelman es la menos utilizada. Se utilizan letras como: **MIB** (*mint in box*), que significa que el muñeco está en la caja, pero que ha podido ser sacado alguna vez; **G** (*good condition*) en buenas condiciones. Así hasta 39 definiciones.

El sistema numérico es más reducido y fácil de utilizar. Se utiliza la letra C, un guión y un numero que va del 1 al 10 según el estado de conservación. Este sistema es ideal para comprar por Internet, pues nos da una idea muy aproximada de cómo está la pieza. Sólo hay que indicar si estamos valorando la caja, el muñeco o un accesorio.

Baremo del coleccionista de Madelman

Numérico:

C-1: Piezas sueltas. Por ejemplo articulaciones que puedan servir para reparar otros muñecos.
C-2: Juguete muy utilizado y en muy malas condiciones (puede estar quemado, arañado, partido, etc.). Sin posible reparación. En algunos casos se podría utilizar para customizaciones.
C-3: Juguete dañado. Le puede faltar alguna articulación, pero con posible reparación.
C-4: Algunas imperfecciones notables, pero fácilmente reparables.
C-5: Usado. Con desgaste visible y manchas importantes, pero completo.
C-6: Daño inapreciable, como pequeñas manchas.
C-7: En muy buenas condiciones.
C-8: Excelentes condiciones. Desgaste inapreciable por el uso, aunque puede estar en caja estropeada.
C-9: En caja, pero posiblemente se haya sacado y vuelto a introducir. Usado con mucho cuidado.
C-10: En caja nunca abierta. Como recién salido de fábrica. La mejor condición para una pieza.
*Según esta gradación, un Madelman fuera de su caja no puede puntuarse por encima del C-7.

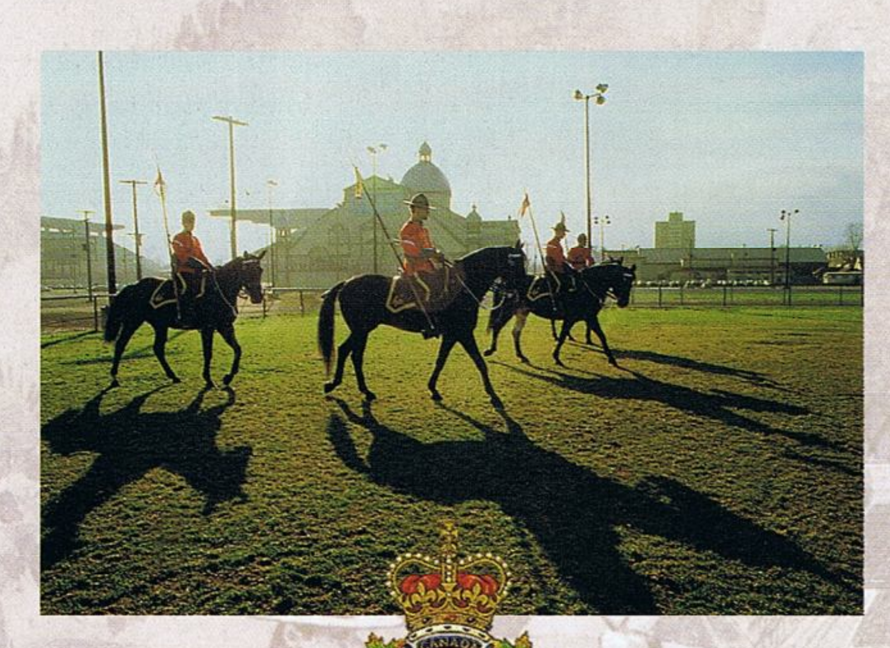
Alfabético:

BD: *Box Damaged* (caja dañada).
BSD: *Box has Slight Damaged* (caja con defecto insignificante).
CNP: *Complete No Package* (metido en caja, pero incompleto; puede faltar el catálogo, los accesorios, etc.).
CWP: *Complete Wth Package* (en buenas condiciones; pieza usada en caja).
EX: *Excellent Condition* (excelente estado).
G: *Good condition* (buenas condiciones).
M/MT: *Mint Condition* (como nuevo).
MIB: *Mint il Box* (completo con todos los accesorios en caja, incluido el catálogo, el manual, etc.).
NCNP: *Not Complete, Not Packaged* (artículo en buenas condiciones, pero sin caja; puede incluir o no accesorios).
NRFB: *Never Removed From Box* (nunca se movió de la caja, como recién salido de fábrica).
PD: *Package Damaged* (caja estropeada).
VF: *Very Fine condition* (muy buenas condiciones).
*Este sistema es menos preciso y más complicado que la gradación numérica.

Los dos sistemas son muy útiles para realizar compras en subastas a través de Internet.



La Real Policía Montada del Canadá



El origen de la actual Royal Canadian Mounted Police fue la Northwest Mounted Police, creada en 1873 con el objetivo de imponer la ley y el orden en los Territorios del Noroeste, desde la frontera de Manitoba hasta las montañas Rocosas.

En la primavera de 1874, los 300 miembros originales de la Policía Montada del Noroeste se reunieron en la localidad de Dufferin, en la provincia de Manitoba, y emprendieron la marcha hacia el que sería su primer cuartel general. El 8 de julio, la columna, con sus carromatos, sus cañones, varias cabezas de ganado, aperos de labranza y maquinaria agrícola, llegó hasta la orilla del Old´s Man River, situado en lo que hoy es el sur de la provincia de Alberta, donde se inició la construcción del fuerte McLeod, desde el cual, aquel cuerpo de sólo 300 hombres debía controlar un territorio de más de medio millón de kilómetros cuadrados.

La Real Policía Montada del Canadá estaba formada por excelentes jinetes, aunque en la actualidad esta práctica se reduce sólo a los desfiles. Sobre estas líneas podemos ver el escudo, emblema de este cuerpo de policía.

Como única autoridad en aquellos lares, la Policía Montada se encargó de proteger a las oleadas de nuevos pobladores. En seguida abolieron el tráfico de whisky, que estaba arruinando a las tribus indias de la región, se ocuparon de perseguir, capturar y entregar a la justicia a los asesinos, ladrones de caballos y desperados que buscaban refugio en aquellas tierras vírgenes, y lograron contener a los belicosos sioux de Toro Sentado y Caballo Loco que, en 1876, habían huido a Canadá perseguidos por todo el ejército de Estados Unidos, después de haber masacrado al Séptimo de Caballería del general Custer en Little Big Horn.

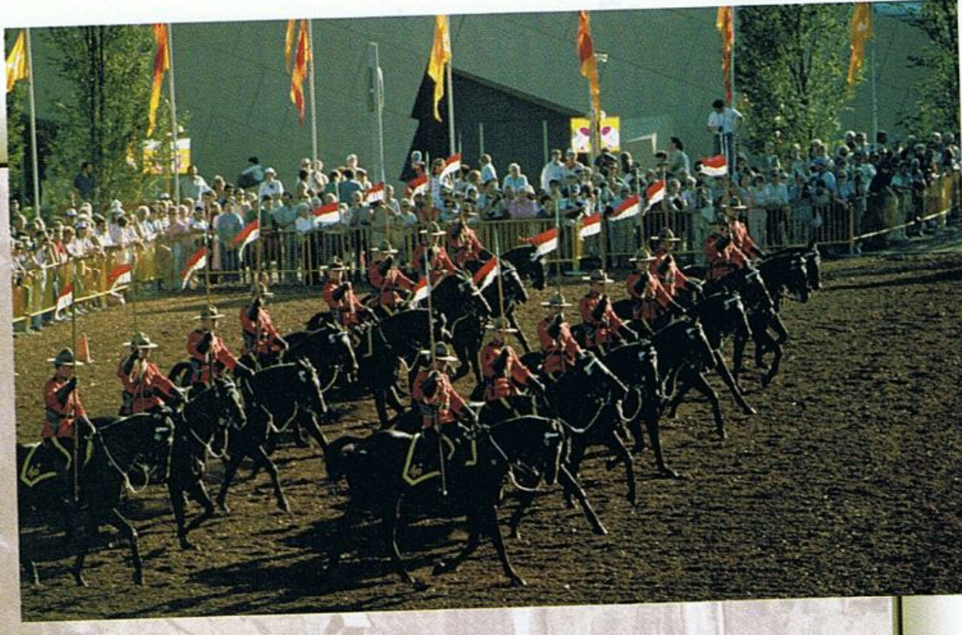
El justo trato que la Policía Montada dio a los indios fue lo que impulsó a éstos a no unirse a la gran rebelión de los Territorios del Noroeste, que tuvo lugar en 1885. Liderada por Louis Riel, un francés de sangre india, la sublevación fracasó, aunque puso en graves dificultades a la Policía Montada, que sufrió numerosas bajas. Esta revuelta se narra en la película *Policía Montada del Canadá* (*Northwest Mounted Police*, 1940).

La siguiente misión de primera magnitud llevada a cabo por la Policía Montada fue la de vigilar la construcción, por parte de la Canadian Pacific, de la primera línea férrea que cruzó Canadá de costa a costa.

En 1898 estalló la fiebre del oro, que al año siguiente se extendería hasta Alaska. La Policía Montada tuvo que hacerse cargo de la protección de los buscadores de oro, yendo a la vanguardia de las distintas caravanas

formadas por estos. En reconocimiento a estos y muchos otros servicios, el cuerpo recibió, en 1904, el título de "Real", convirtiéndose en la Royal Northwest Mounted Police.

En 1920, el gobierno federal decidió convertir a la Policía Montada del Noroeste en el cuerpo encargado de la seguridad de toda la nación. Así nació la actual Real Policía Montada del Canadá, cuyo cuartel general pasó de estar en la remota provincia de Alberta a instalarse en la capital administrativa del país, Ottawa.

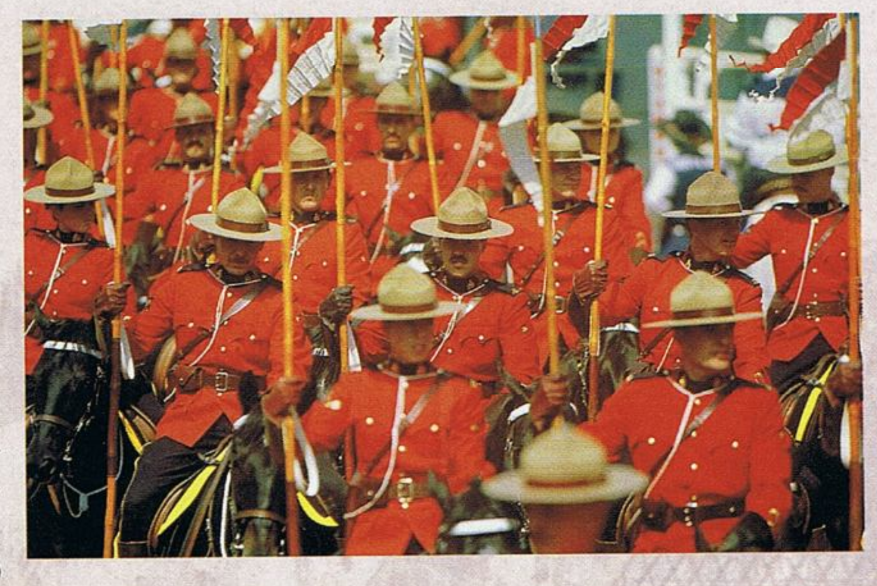


Los desfiles y paradas de la Policía Montada son muy espectaculares por la vistosidad de sus casacas rojas y la destreza de los jinetes.

La policía cambia de montura

Progresivamente, a partir de 1920, la montura equina que daba nombre a este cuerpo policial fue siendo sustituida por modernos ingenios motorizados, como automóviles, motos y camiones. En la década de 1930 se crearon las divisiones marina y aérea de la





Policía Montada. La Policía Montada destacó, a principios de la década de 1940, por sus expediciones al Ártico, que Canadá reclamaba como parte de sus dominios. Además, entre 1940 y 1942, el barco *St.Roch*, perteneciente a la Policía Montada, fue el primero que logró hacer la travesía completa, de oeste a este, del Paso del Noroeste.

La Policía Montada del Canadá es un cuerpo único en el mundo, ya que se encarga de la

El uniforme de la Policía Montada del Canadá, con sus clásicas casacas rojas, se mantiene casi inalterado desde la creación del cuerpo en 1873.

seguridad de Cana
a todos los nivel
tanto nacional, co
federal, provincial
municipal. Natur
mente, este imp
tante cuerpo polic
forma parte, y m
activa, de la Interp

Hoy, la Policía Montada está integrada p
varios miles de hombres y mujeres que s
entrenados en los dos centros que el cuer
tiene para tales efectos, uno en el este,
Ottawa, y el otro en el oeste, en Regi
capital de Alberta.

Protagonista: la Policía Montada

El cine fue, desde sus inicios, un importante referente para el juego infantil. Películas como *El rey de la Policía Montada*, cuya publicidad era «¡lucha, intriga y aventura!», hacían las delicias de los niños y servían de inspiración para el juego con los Madelman. Una película destacable fue *Policía Montada del Canadá*, con Gary Cooper y Madeleine Carrol, dirigida por Cecil B. De Mille en technicolor, si bien el famoso cuerpo de policía utilizaba una gorra estilo legionario y no el gorro de ala ancha más característico.

Otra fuente de inspiración se derivaba del otro personaje que incluía el equipo básico: el pastor alemán, que recordaba al de la serie *Rin-Tin-Tín* que tuvo un gran éxito a finales de la década de 1970. En esta serie se relataban las vivencias y aventura de un niño huérfano (el cabo Rusty) que vivía en For Apache y de su inseparable amigo el perro Rin-Tin-Tin que dio el nombre y la personalidad al pastor alemán de Madelman.



Madelman

El Cazador Safari

El Cazador Safari fue uno de los muñecos más representativos de la colección Madelman. Apareció en caja roja en 1969, a la vez que el Porteador, su inseparable compañero de aventuras.

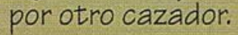
Con ellos, y un poco de imaginación, se abría un sinfín de posibilidades de juego y aventuras en remotas tierras africanas y en expediciones de caza y de exploración. El modelo seguido por Madel para crear este muñeco se basó en la estética de las expediciones de caza británicas de los grandes safaris del siglo XX, la mayoría desarrollados en África y la India.
Los primeros exploradores del África central y austral fueron los portugueses, como Lacerda, que en 1798 salió desde la costa oriental del continente y llegó hasta el lago Bangüelo. Aunque lo cierto es que los más conocidos fueron los viajeros sajones, como el misionero escocés David Livingstone que en 1849 inició una expedición en la que, atravesando África, llegó a las cataratas Victoria y al lago Tanganica.
Aunque el Cazador Safari de Madelman está equipado para una actividad concreta que es la caza, el juego con sus complementos ofrece un mayor espectro de posibilidades.
Los safaris no sólo eran expediciones de caza; es más, la palabra safari procede del termino árabe *safara,* que significa "viajar". En realidad, los safaris también podían ser de carácter científico, para documentar restos arqueológicos, catalogar especies desconocidas, explorar nuevos territorios o realizar documentales fotográficos. También algunos safaris tuvieron un aspecto puramente económico, como la búsqueda de marfil, pieles, etc. Pero sin duda, el más asociado a la aventura es el de caza mayor. La caza es una actividad tan antigua como la humanidad. Lo que en un principio era una necesidad vital, se ha transformando para la sociedad contemporánea occidental en un deporte. El safari, entendido como caza mayor, tiene la finalidad de conseguir como trofeos grandes animales salvajes.
En la actualidad, este tipo de caza está controlada por los gobiernos de cada país, y los cazadores necesitan permisos gestionados por las agencias de caza. Estas cacerías se realizan en reservas nacionales. Las piezas más codiciadas, son las llamadas "Cinco Grandes", que son el león, el leopardo, el elefante, el rinoceronte negro y el búfalo cafre.



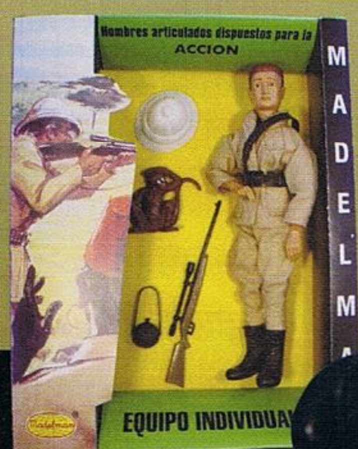
El Cazador Safari salió al mercado por primera vez en 1969, en el formato de caja roja y co
la ref. 104. Las características peculiares de este modelo eran el salacot, que estaba pega
la cabeza y no se podía separar, y el muñeco, que tenía los ojos pintados por fuera. Este mi
muñeco apareció entre los años 1969 y 1971 en la "Misión Safari" con la ref. 140, donde compartía caja con un porteador. Este formato, del que se hicieron muy pocos ejemplares, se ha convertido en la gran leyenda del coleccionismo de Madelman por la gran dificultad que supone conseguirlo.

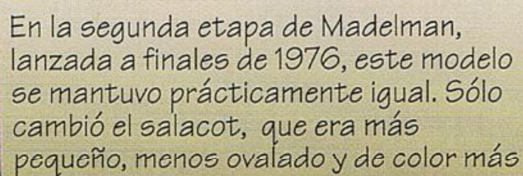
En 1971, el Cazador Safari apareció en el primer catalogo del año como equipo individual con una caja magníficamente ilustrada y con la nueva referencia 1010. Los accesorios de este equipo eran: un rifle, un revolver, una cantimplora, un mono chimpancé y el salacot.

El mismo muñeco apareció en el catalogo de 1974 como Súper equipo "Safari Kenia" con la ref. 152, normalmente acompañado por un porteador, aunque existen algunas cajas en las que éste fue sustituido por otro cazador.









En la segunda etapa de Madelman, lanzada a finales de 1976, este modelo se mantuvo prácticamente igual. Sólo cambió el salacot, que era más pequeño, menos ovalado y de color más intenso que el anterior. Este salacot de la segunda etapa es el más difícil de conseguir, ya que se fabricaron menos ejemplares. En el Súper equipo de la segunda serie el cazador fue sustituido por el Guía de Safari.





Siempre se echó de menos un cazador de safari en el equipo básico, pues hubiera estado bien tener un equipo más completo y con más accesorios.

En 1976 se subsanó esta deficiencia con el lanzamiento de la compañera de Madelman, la Exploradora de Safari en versión equipo básico con la ref. 522. Su traje era prácticamente igual que el del cazador, sólo que el patrón se adaptaba a su anatomía femenina, aunque sus botas estaban hechas en una única pieza por inyección de plástico, totalmente diferentes del modelo masculino que se fabricaban en dos piezas. El salacot se sustituyó por un sombrero tipo stetson. La ilustración de esta caja recordaba la serie televisiva *Nacida Libre* con la leona Elsa.

Accesorios del equipo básico de la exploradora:

El gorila estaba fabricado en una sola pieza de plástico marrón, pintada con aerógrafo. En su mano derecha sostenía un plátano. Es una pieza difícil de conseguir.

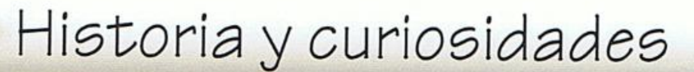
La serpiente de color verde, un poco tosca y poco definida en sus rasgos, era una de las piezas menos afortunadas de Madelman.

La silla marrón estaba realizada en tres piezas de plástico articuladas y podía plegarse.

El farol, realizado en dos piezas de plástico naranja (botella de gas y tapa) y una transparente (cristal) con asa metálica, era una pieza con verdadero sabor Madelman.

El machete estaba realizado en una única pieza de plástico, pintado en color plateado y con un rubí rojo en la negra empuñadura. Tenía forma de hoz para abrirse paso entre la maleza de la jungla.

El mapa era el utilizado en el Súper equipo Safari Kenia.

La producción de Madelman



Estas cajas del gasolinero de Madelman, son el Dorado de todo coleccionista. Las cajas de cartón ondulado, muy difíciles de conseguir, también se cotizan en el mercado del coleccionismo.

Cualquier coleccionista Madelman puede organizar su colección según sus propios intereses y sus preferencias. El espacio para guardar tantos objetos y el elevado precio que pueden alcanzar las piezas son dos factores determinantes. Hay quien se conforma sólo con los modelos que tuvo en su infancia. Otros coleccionan series, por ejemplo los piratas. Los más exhaustivos reúnen absolutamente todo lo referente a Madelman (cajas de cartón ondulado, etiquetas, publicidad, fotos, etc.). En estos casos, lo mejor es estructurar la colección sobre la base de las dos grandes etapas de producción de Madelman.

La primera etapa corresponde a los Madelman fabricados entre 1968 y 1976, y entre los coleccionistas se conoce como la de los "ojos de cristal". La segunda, conocida como la de los Madelman "con pelo de goma y pies", abarca los años 1976-1983.

Diversas presentaciones

En las dos etapas se desarrollaron los siguientes formatos:

Equipos individuales: Se representaban con una "I" dentro de un círculo rojo. *"Contiene un Madelman con su traje completo y accesorios personales"*, rezaba el catálogo de 1975. Fueron las cajas más pequeñas: 22 x 17 x 4 cm en la primera etapa y 28 x 21,5 x 4 en la segunda etapa.

Equipo básico: Se simbolizaban con una "B" dentro de un círculo rojo. *"Cada equipo básico contiene un Madelman con su traje completo y, además, todos los accesorios necesarios para sus diferentes misiones"*. Eran cajas de tamaño medio con más accesorios que las anteriores e incluso con algún complemento (barca, trineo, etc.). Sus medidas eran 30,5 x 27,5 x 4,5 en la primera etapa y 40 x 30 x 5 en la segunda.

Súper equipos: Se representaban con una "S" dentro de un círculo rojo. Fueron las cajas más grandes e incorporaban 2 muñecos, complementos y muchos accesorios. Las medidas eran 58 x 40 x 7,5 cm en las de la primera etapa y 65 x 45 x 7,5 en las de la segunda.

Cajas de complementos: se representaban con una "C" dentro de un círculo rojo. *"Estudiados para completar la acción de Madelman"*. Así se vendían los complementos como el helicóptero o el jeep, que nunca iban acompañados de muñecos. Se fabricaron cajas en varios tamaños.

Accesorios: Se representaban por una "A" dentro de un círculo rojo. Las cajas de la primera etapa eran pequeñas (16,5 x 11 x 3 cm) y tenían pocos accesorios. Las de la segunda serie eran más grandes (39,5 x 21,5 x 5 cm) y con muchos accesorios.

Las dos **"Misiones"** son la verdadera leyenda para el coleccionista, ya que sólo se fabricaron en los primeros años (1969-1971). Eran cajas muy grandes, con tres muñecos, accesorios y complementos.

Cajas especiales: Son las que se salían de las tipologías estándar de la colección. Podemos considerar como tales las cajas rojas, las utilizadas en la segunda serie para los futbolistas del Mundial de 1982, la del equipo doble de colonos, que por sus pocos accesorios no llega a ser un súper equipo, y la Posición Fortificada (hay quien la compara con las misiones), que incorporaba dos muñecos.



La colección completa

De la primera etapa de Madelman (ojos de cristal) se fabricaron 26 cajas individuales, cada una con un sólo Madelman, por lo que podemos decir que fuera de caja la colección es de 26 muñecos, 13 equipos básicos (un sólo Madelman por caja; fuera de caja 13 muñecos), 5 súper equipos (dos Madelman en cada caja, por lo que fuera de caja son 10 muñecos), 2 misiones (una con dos muñecos y otra con tres, fuera de caja 5 muñecos), 5 cajas rojas y una azul (fuera de caja 6 Madelman). Esto nos da un total de 44 cajas. Teniendo en cuenta que algunos modelos, como por ejemplo el cazador safari, aparecen en varias versiones (en caja roja, en versión individual, en un súper equipo y en una misión) se cuentan como diferentes y en una colección completa hay que tener los 4 cazadores con sus accesorios correspondientes. Asimismo, considerando que algunas cajas contenían como hemos visto, 2 o 3 muñecos (como sucede con los súper equipos y las misiones), esto hace que el recuento del número de Madelman fuera de caja no se corresponda con el de cajas y sea mayor. El número de muñecos fuera de caja en una colección completa es de 60.

De la segunda etapa (pelo de goma) se fabricaron 41 cajas individuales (cada caja un Madelman, un total de 41), 17 básicas (un solo muñeco por caja, fuera de caja 17 muñecos), 7 súper equipos (dos Madelman en cada caja, por lo que fuera de caja serían 14 muñecos), la Posición Fortificada (dos muñecos), 1 equipo doble (colonos con dos figuras) y las 7 cajas de futbolistas (7 figuras). Teniendo de nuevo en cuenta que algunos modelos se encuentran en varios formatos, el total de muñecos fuera de caja es de 83.

Arriba, etiquetas y fichas de control son piezas buscadas por los coleccionistas más exhaustivos. (En la imagen puede observarse el control de calidad de ExinMex.)

Abajo, Zan, el Madelman 2050 del ejército C.O.T.A., con su robot Popi-Topi. Zan tenía un asombroso parecido en los rasgos faciales con su hermano mayor el Madelman de la segunda etapa. Los 2050 también tienen un hueco en el coleccionismo de Figuras de Acción.

Una vez finalizada la producción del Madelman clásico, Exín-Lines Bros, S.A. lanzó el Madelman 2050 que estuvo en el mercado hasta 1989. Este nuevo Madelman 2050 seguía la corriente internacional del Gi Joe, pero nuevamente con diferentes soluciones en cuanto al diseño y filosofía del juguete. Su tamaño se redujo a 9,7 centímetros y no tenía traje de tela, sino que estaba modelado directamente sobre la figura. El tema, básicamente, era la ciencia-ficción espacial, para lo que el elenco de personajes estaba dividido en héroes, que eran los hombres del comando terrestre C.O.T.A., y sus enemigos, los temidos alienígenas Zarkons. La colección estaba compuesta por sólo 16 muñecos, 12 vehículos espaciales y el increíble cuartel espacial llamado Basertron. Se ha de destacar que la cabeza de uno de los hombres C.O.T.A., llamado ZAN, era la versión reducida del Madelman de la segunda etapa.





La fascinación por la aventura

Desde las primeras expediciones de siglo XIX para explorar y descubrir los secretos de África hasta los actuales safaris fotográficos, el "hombre blanco" siempre ha sentido fascinación por el misterioso "continente negro".

La palabra safari es de origen árabe y significa "viajar" o "recorrer". En un proceso histórico de siglo y medio, los safaris han cambiado radicalmente, sobre todo en cuanto a los objetivos del viaje. En el siglo XIX, quienes los emprendían eran exploradores, en su gran mayoría varones, que se aventuraban muchas veces en regiones totalmente desconocidas por el hombre blanco y de las que algunas veces no regresaban. Hoy en día, cualquiera, incluyendo niños y ancianos, puede participar en un safari, de carácter más que nada fotográfico, sin correr ningún peligro y sin padecer apenas incomodidades. Naturalmente, el safari que aquí nos interesa es el de los viejos tiempos.

Los grandes exploradores

Hasta bien entrado el siglo XIX, los europeos desconocían totalmente las tierras del corazón de África. Bien es cierto que, desde hacía quinientos años, los barcos recorrían las costas africanas, especialmente con el fin de capturar esclavos, y que, sobre todo los holandeses y portugueses, habían establecido pequeñas colonias, siempre costeras, en el África subsahariana.

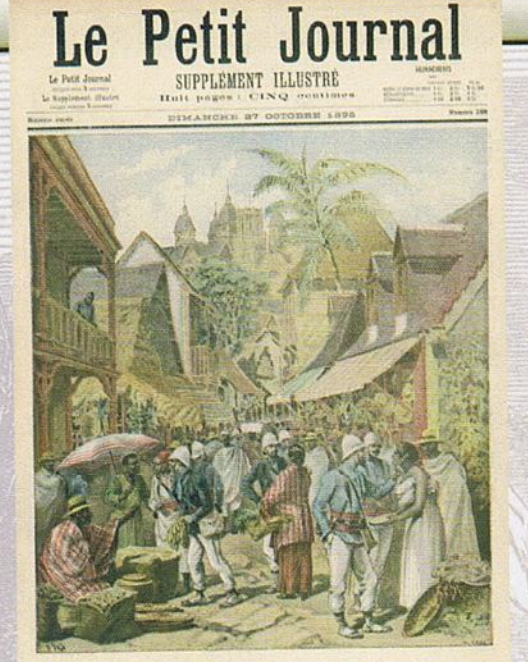
Turistas visitando el parque nacional de Bandhavgar en la India para observar a los tigres. El elefante es un medio ideal para adentrarse en la selva sin correr excesivos peligros.

No fue hasta 1815, al finalizar la larga guerra contra el imperio napoleónico, cuando la atención del Viejo Continente empezó a centrarse en su casi desconocido vecino del sur. Hacia 1820, ya eran varios los aventureros, principalmente británicos y franceses, que recorrían los territorios de África ignorados hasta entonces por los europeos. Quizás el más célebre de aquellos primeros exploradores fue Rene Caillie, quien, tras varios años recorriendo Senegal y Sierra Leona, logró, en 1828, ser el primer "blanco" en visitar, disfrazado, la ciudad sagrada de Tombuctú, en Mali. Por los mismos años, los británicos Clapperton y Lander recorrían el río Niger.

Los exploradores más célebres vendrían más tarde. Richard Burton y John Speke protagonizaron una famosa expedición en busca de las fuentes del Nilo en 1857. Descubrieron los lagos Tanganika y Victoria y, finalmente, las fuentes del Nilo.

En 1866, David Livingstone, un misionero que llevaba recorriendo África desde 1840, emprendió su tercera y última expedición. La Real Sociedad Geográfica Británica financiaba sus viajes para que corroborase las afirmaciones hechas por Speke acerca de las fuentes del Nilo. Durante cinco penosos años, el veterano Livingstone estuvo perdido en el corazón de África y dado por muerto




Le Petit Journal

Le Petit Journal

SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ

Huit pages : CINQ centimes

Le Supplément illustré

DIMANCHE 27 OCTOBRE 1895

EXPÉDITION DE MADAGASCAR

UNE RUE DE TANANARIVE



en Europa, hasta que, en 1871, lo encontró Henry Stanley pronunciando su famosa frase "Doctor Livingstone, supongo". Stanley, un joven periodista norteamericano, aunque nacido en Gales, sería el cuarto miembro del poker de grandes exploradores británicos de África, dirigiendo importantes expediciones hasta finales del siglo XIX.

Otro explorador de gran renombre, en este caso francés, fue Pierre di Brazza, que en las décadas de 1870 y 1880 recorrió el Congo, cuya capital, Brazzaville, lleva su apellido.

Arriba: ejemplar de Le Petit Journal de 1895 con una ilustración de una expedición en las calles de Tananarive (Madagascar).
Abajo: expedición capitaneada por Henry Morton Stanley para salvar al Emín bajá sitiado por los mahadistas en la provincia de Wadalay. Postal de 1890.

Los peligros de la selva

Las tribus hostiles, los animales salvajes y las enfermedades tropicales fueron los grandes enemigos de los exploradores. Clapperton sucumbió a las fiebres y Lander murió a causa de las heridas sufridas en un enfrentamiento con los nativos. Burton también resultó gravemente herido por una lanza que le atravesó la mandíbula. Livingstone, que en su juventud sobrevivió al ataque de un león que le destrozó un brazo, también fue víctima de las enfermedades. Y eso por mencionar sólo los casos de los exploradores más conocidos.

Para hacer frente a estos peligros, los exploradores siempre debían ir armados y provistos de medicinas y alimentos.

Tras décadas de exploración del continente africano, a finales del siglo XIX empezaron a organizarse los safaris propiamente dichos, sin ánimo de descubrir nuevas rutas sino tan sólo para entretener a





europeos pudientes con afán de aventura y diversión. Se trataba, casi siempre, de cacerías. Provistos de un guía experto que se encargaba de contratar y organizar a los porteadores, los viajeros se internaban durante días, semanas o meses en zonas de difícil acceso para dedicarse a su cara afición y cobrarse alguna importante pieza, como un león o un elefante que luego pudieran exhibir en su lugar de origen. El abuso de esta práctica, que derivó en el comercio masivo de marfil, pieles y animales salvajes, puso en peligr de extinción muchas espe cies y se hizo necesaria l intervención de los gobier nos de cada país en l regulación de la caza y e la creación reservas natu rales para su protección.

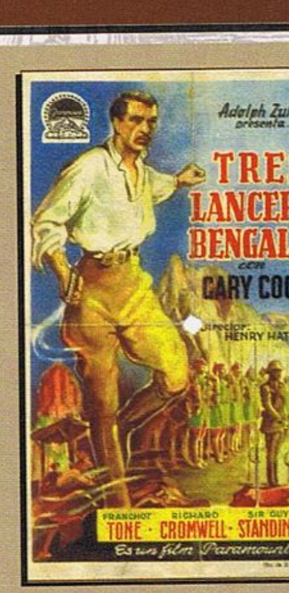
Cargamento de provisiones en la expedición liderada por Le Blevec al río Niger en 1905.

Hoy la mayoría de los safaris son exclus vamente fotográficos. Los turistas recorre los parques naturales en vehículos todote rreno para sacar fotografías a los animale que viven en ellos protegidos de los caza dores y del afán depredador del hombr blanco.

Safaris en la gran pantalla



El cine de aventuras ha recurrido infinidad de veces al llamativo tema de los safaris. Todos recordamos en las décadas de 1930 y 1940 las viejas películas de Tarzán, protagonizadas por Johnny Weissmuller, donde aparecen partidas de exploradores y cazadores muy al estilo de los viejos safaris. También *Las Minas del Rey Salomón* (*King Solomon's Mines*, 1950), con un duro Stewart Granger guiando a una asustadiza Deborah Kerr, y la famosa *Mogambo* (1953), protagonizada por Clark Gable, Ava Gardner y Grace Kelly, y dirigida por John Ford, son claros ejemplos de este género. Otra gran película de safaris fue *Hatari* (1962), rodada *in situ* por Howard Hawks con John Wayne a la cabeza del reparto. En fechas más recientes, Clint Eastwood dirigió y protagonizó la interesante *Cazador blanco, corazón negro* (*White Hunter, Black Heart*, 1990), rodada íntegramente en Zimbabwe.



Madelman

El Hombre Rana

El Hombre Rana fue uno de los modelos Madelman más deseado por los niños. Su indumentaria invitaba a sumergirlo en el agua, lo que lo convertía en el juguete ideal para entrar en la bañera y, en verano, para jugar en la piscina y en el mar.

La realización de este modelo alcanzó un altísimo nivel de realismo y acabó siendo un reflejo exacto de los trajes de buceo autónomos de finales de la década de 1960. El equipo de submarinista autónomo hizo realidad un antiguo sueño del hombre: poder bucear nadando como los peces o, más exactamente, como los anfibios. El traje de hombre rana, fue el resultado de una indiscutible investigación biónica, entendiendo ésta como el estudio de las estructuras y funciones que se dan en la naturaleza y su aplicación a soluciones artificiales. Es decir, en la naturaleza están resueltos la mayoría de los problemas de diseño. Las aletas de los trajes de hombre rana, que desarrolladas por Louis Corlieu en la década de 1920 permitían nadar más de prisa y con menor esfuerzo, son la aplicación artificial de la observación e investigación de la estructura y funcionamiento de las patas de las aves acuáticas, de anfibios como las ranas y de las aletas de algunos peces. El traje de neopreno en realidad es una segunda piel que protege térmicamente al submarinista. El *snorkel* o tubo de respirar podemos encontrarlo en el tubo respiratorio abdominal del escorpión acuático. Pero el avance más determinante del traje de hombre rana fue el sistema de respiración autónomo, que en realidad imitaba modelos naturales de almacenamiento y respiración pulmonar.

El oceanógrafo Jacques Cousteau empezó a investigar en estos sistemas de inmersión a partir de 1936, y en 1942, junto a Émile Gagnan, desarrolló el sistema de buceo completamente autónomo. En esas mismas fechas, todos los ejércitos implicados en la Segunda Guerra Mundial desarrollaron sistemas parecidos, que fueron utilizados por ambos bandos con eficientes resultados bélicos, destacando los italianos y los norteamericanos (*Underwater Demolition Teams*). Una vez acabada la guerra, la utilización del traje de hombre rana se popularizó sobre todo en la pesca y el buceo deportivo, y también en el submarinismo científico y en ámbitos industriales.



Accesorios complementarios del Hombre Rana:

La linterna submarina, realizada en plástico de color rojo y con cristal transparente, es fundamental para grandes profundidades y para operaciones nocturnas. El *snorkel* o tubo de respirar en color negro. Los cartuchos de dinamita, de color rojo, con mecha negra que acompañaban a la mina magnética marina, de color rojo y gris (se fabricaron dos modelos en dos tonos de gris). También se fabricaron dos modelos de arpones; el más antiguo era metálico, sin punta de flecha, y el segundo de plástico gris, acabado en flecha. También las botellas de oxígeno tuvieron variaciones; la menos conocida es la que el grifo es de color negro, con una protección en la base también de color negro. En los cinturones de los hombres rana más antiguos, las plomadas eran de color amarillo en vez de gris. El equipo básico incorporaba un complemento, que era la lancha neumática naranja con remo negro y amarillo y un ancla.

El Hombre Rana aparece en el primer catálogo de Madelman de 1970 en la versión equipo básico con la ref. 108, una pieza verdaderamente mítica. Constaba de botellas de oxígeno, reloj, tres cargas de dinamita, barca neumática naranja con remo, fusil submarino con arpón, gafas de buceo, puñal, cinturón con plomada, aletas y linterna submarina. El sueño de todo coleccionista. En el primer catálogo de 1971 aparecen las dos versiones individuales: "Reconocimiento" (ref. 1040), con cinturón de plomadas, snorkel, gafas de bucear, aletas, puñal y arpón, y "Demolición" (ref. 1041), que incluía una mina marina, tres cargas de dinamita, gafas de buceo, aletas, cinturón con plomada y un reloj. En el segundo catálogo de 1971 se lanzó el Súper Equipo Investigación Submarina (ref. 150), que incorporaba dos hombres rana.



En la segunda etapa de Madelman se lanzaron de nuevo los dos equipos individuales y el básico, manteniendo las referencias, excepto en el básico, que se sustituyó por la ref. 505. Los modelos eran exactos en cuanto a sus accesorios, pero las aletas se mejoraron dotándolas de mayor realismo. El gran cambio se produjo 1979 con el lanzamiento del actualizado Súper Equipo Investigación Submarina (ref. 800), en el que se sustituía uno de los hombres rana por el buzo azul y amarillo, y se incluía una jaula para protegerse del temible tiburón que también incluía este conjunto.

El traje del Hombre Rana estaba fabricado realmente en látex natural de color negro, con las cintas amarillas de esparadrapo. Era el traje ideal para el agua. El problema del látex es que se oxida con el oxígeno y se vuelve rígido, por lo que termina cuarteándose hasta desintegrarse.

La solución consiste en mantener al vacío y fuera de luz el muñeco (algunas cajas apiladas en viejas tiendas han hecho que hayan llegado modelos impecables hasta nuestros días). Otra solución es aplicar una capa protectora que aísle la goma del aire; se puede hacer con nuevo látex o con polvos de talco. Lo normal en la actualidad es tener que recurrir a nuevos trajes de látex reproducidos por customizadores.

En la versión de México, el traje de goma fue sustituido por uno de plástico blando de color negro. El resultado era más tosco, pero el traje no se deterioraba con el paso del tiempo.



Las Cajas Rojas

Las cajas rojas fueron las primeras utilizadas por Madelman. Aparecieron en 1968, eran de carácter genérico y servían para embalar, indistintamente, todos los modelos. Estas cajas, de forma prismática hexaédrica, medían 22 x 5 x 9 centímetros y estaban fabricadas en cartoncillo estucado a una cara. Su color principal era el rojo, que se combinaba con textos amarillos y negros y con las ilustraciones. Un acetato en forma de ventana permitía ver el muñeco. Estructuralmente estaba reforzada en su base y en su cierre superior, dándole consistencia y rigidez. El interior era una cartulina de color amarillo con una suave curvatura lateral. En ella se colocaba el muñeco con unas gomas forradas con hilo blanco. Algunos de los accesorios también estaban cosidos con este sistema.

Desde sus inicios, la empresa Madel dio gran importancia a las cajas y embalajes de sus productos, cuidando al máximo los detalles de su imagen corporativa.





Un diseño innovador

En la parte anterior de la caja aparecía la leyenda "Madelman, la más perfecta miniatura del hombre". En los laterales se presentaba el logotipo de Madelman, basado en el de la empresa Madel, en negro sobre amarillo, y en la zona posterior aparecía el texto "Madelman, ideal para que la imaginación infantil se convierta en realidad. La figura que adopta con extraordinaria fidelidad las posturas del cuerpo humano", que funcionaba como eslogan. También en la parte trasera de la caja, unos dibujos de color negro sobre amarillo mostraban, de manera casi esquemática, las distintas posturas que podía adoptar el muñeco.

Primeros embalajes

Estas primeras cajas se utilizaron como embalaje de los siguientes muñecos: el soldado tropa de choque (ref. 101), el tropa de montaña (ref.102) y el marinero (ref.103), todos lanzados al mercado en 1968. El cazador safari (ref.104) y el porteador (ref.106) se comercializaron en 1969. Todas estas referencias cambiaron cuando apareció la segunda tipología de cajas, aunque los modelos eran los mismos que los de los nuevos equipos individuales.













Los muñecos pertenecientes a estas cajas rojas se caracterizaban por tener los ojos pintados a mano, de manera un poco tosca, y los más antiguos, por tener las manos soldadas al antebrazo, lo que no permitía el giro de la muñeca.

La caja más curiosa de esta tipología y formato fue la de color azul, especialmente diseñada para el astronauta plateado de *2001: una odisea del espacio* (ref.105) lanzado al mercado en 1969. El cartón amarillo interior de las cajas rojas, en ésta se sustituyó por una escena de la película en bitono azul. En la caja se indicaba que el muñeco estaba inspirado en la película de Stanley Kubrick, y de hecho, fue el único muñeco articulado fabricado bajo licencia de la Metro Goldwin Mayer. Claro está que el merchandising de la década de 1960 era muy diferente del actual. Todo esto hace que esta caja sea una pieza muy buscada no sólo por "madelmaniacos", sino también por los seguidores de 2001 y de Kubrick de todo el mundo. Lo cierto es que las cajas originales auténticas de este modelo se pueden contar con los dedos de una mano, y los coleccionistas se tienen que conformar con reproducciones, que, por cierto, también se cotizan.

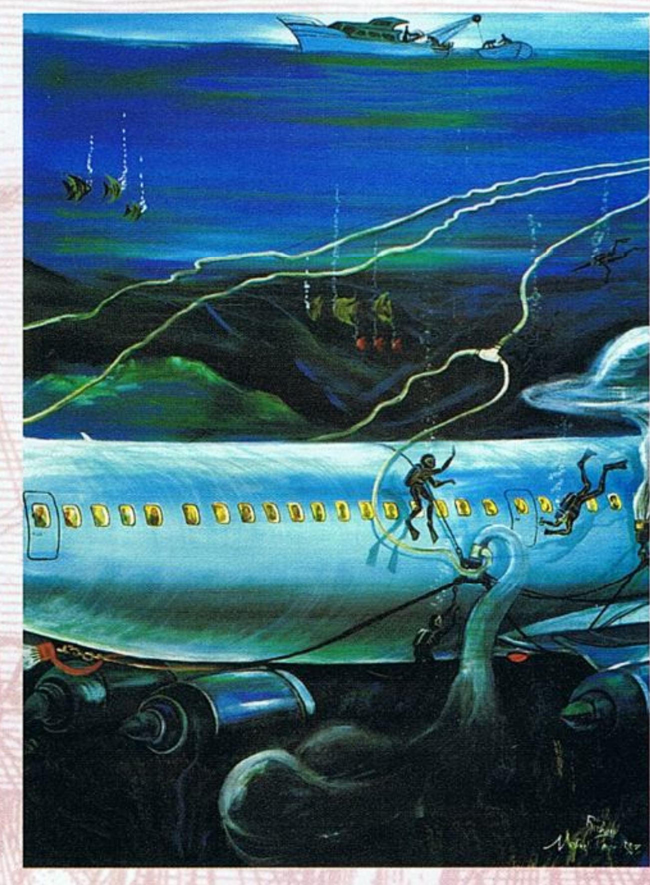
Las cajas rojas se asociaron rápidamente a los primeros muñecos de la colección. A la derecha podemos ver reproducida la única caja azul de esta serie, diseñada para el Madelman astronauta.







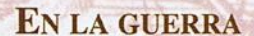
Historia del submarinismo



El buzo a la antigua usanza cortó su cordón umbilical con el exterior, y dio origen al submarinista actual. Eso sucedió en 1943, cuando Cousteau y Gagnan inventaron el pulmón acuático, el *Aqualung*.

Aqua significa agua, en latín, y *lung*, en inglés, pulmón. El Aqualung es la bombona o botella de aire que llevan los submarinistas a la espalda. Antes de su invención, los buzos sólo podían respirar bajo el mar mediante un tubo flexible que, en superficie, iba conectado a una bomba de aire. Con el Aqualung, los submarinistas podían moverse a su antojo, sin depender del aire exterior que restringía su autonomía.

En la guerra



Casi todos los adelantos técnicos y tecnológicos fundamentales que ha logrado el hombre se han aplicado primero, o al menos desarrollado en lo más básico, durante los conflictos bélicos. En la marina de Estados Unidos, con motivo de la guerra, se fomentó el desarrollo de un aparato que contuviera oxígeno para respirar bajo el agua, al que se llamó SCUBA (*Self Contained Underwateroxigen Breathing Apparatus*). Sin embargo, la mala combinación de los gases utilizados en las bombonas a grandes profundidades costó la vida a varios de los submarinistas que probaron aquel sistema.

Pero fue en la Francia ocupada donde, por haber requisado los alemanes toda la gasolina, tuvo lugar el avance fundamental. Sin gasolina, los coches empezaron a utilizar, como combustible, aceite de cocina. Pero las reservas de aceite tampoco eran suficientes y, en consecuencia, Émile Gagnan inventó un sistema de válvulas que servía para regular el aceite que entraba en el motor de los coches. En 1943, Gagnan y Jacques Cousteau aplicaron este sistema de válvulas reguladoras a una botella de aire a presión. Habían inventado la bombona de oxígeno, que patentaron con el nombre de Aqualung.

En la paz

Al finalizar la contienda, el Aqualung empezó a ser comercializado en Francia. Con él, en 1947, Frédéric Dumas, viejo amigo de Cousteau, logró descender a cien metros de profundidad en el Mediterráneo. Todo un récord entonces. En

1950, con el dinero que había ganado gracias a su invento, Cousteau transformó un antiguo dragaminas en un barco de exploración submarina, bautizándolo con el nombre de *Calypso*. Aquel mismo año, el Aqualung empezó a comercializarse en Gran Bretaña y en 1952, en Estados Unidos. Hasta su muerte en 1997, a los 87 años, Cousteau estuvo recorriendo, con el *Calypso*, todos los mares del mundo, en los que filmó, con cámaras subacuáticas (inventadas en tiempos del cine mudo), interesantes documentales sobre la fauna y la flora submarinas, que se han emitido una y otra vez en casi todas las televisiones del mundo.

Es precisamente este tipo de submarinismo, el de la filmación bajo el agua, el más conocido y popular gracias a la televisión. Pero el más practicado es el submarinismo fotográfico, que cuenta con cientos de miles de aficionados en el mundo. Además de la conocida pesca submarina, en la que actualmente se prohíbe el uso de las bombonas cuando se utiliza arpón, se organizan competiciones subacuáticas consistentes en varias pruebas, que comprenden desde la resistencia bajo el agua hasta el tiro al blanco con el arpón, pasando por pruebas de rapidez y de orientación.



En la página anterior, detalle del cuadro Airport 77 in the Pacific, *de Richard Onyango. Abajo, los últimos adelantos técnicos son adoptados rápidamente por los ejércitos del mundo. Arriba, Jacques Cousteau, en 1950, en las primeras pruebas de funcionamiento del Aqualung. Abajo, el submarinismo es un deporte que cada día tiene más aficionados.*

En vertientes más profesionales, existen equipos de rescate submarinos, vinculados a cuerpos especiales, que buscan en el fondo de los mares, ríos, lagos e incluso embalses, cadáveres, armas y otras pruebas de crímenes. Equipos similares realizan tareas más agradables, como la búsqueda de tesoros de barcos hundidos, cosa que ya hacían los buzos.

El equipo

La botella, pieza clave del equipo de submarinismo, es de acero o aluminio y contiene aire a una presión de doscientas atmósferas. Mediante el regulador de demanda, el submarinista va tomando aire de la botella, que lleva a la espalda y que está conectada a su boca mediante un tubo, según lo va necesi-







Un submarinista alimenta a los peces que se congregan a su alrededor en un espectáculo de colores.

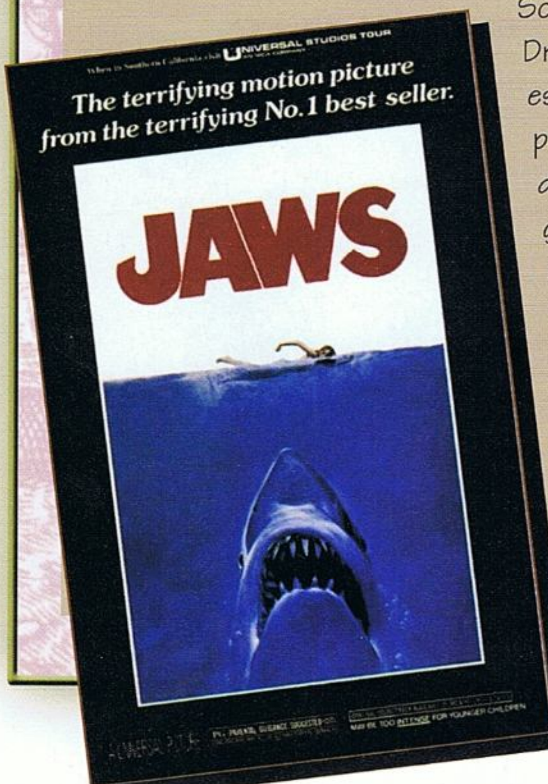
tando. Como, según la capacidad de la botella, el aire dura más o menos tiempo, es imprescindible llevar un reloj y también un profundímetro para saber a qué profundidad se desciende. Los trajes de neopreno tienen diferentes grosores, según la temperatura de las aguas en las que se vaya a hacer la inmersión. Para ver con claridad y sin molestias se utiliza la máscara de buceo. Con el fin de conseguir una flotabilidad neutra, el equipo incluye lastres plomo que se po en un cinturón, a que lo más habit actualmente es chaleco de comp sación, que se uti con el mismo Luego están las tas de los pies, que facilitan la progresión los desplazamientos subacuáticos. Por ú mo, en una vaina que se ata a la pantorri se ha de llevar un cuchillo que sirve para c tar algas, cabos o cualquier otra cosa en que uno pueda quedar enredado.

El gran tiburón blanco

Tiburón, estrenada en 1975, fue la película que consagró a Steven Spielberg como director. El guión, una adaptación del *best seller* de Peter Benchley, narra la lucha de los tres hombres protagonistas (Roy Scheider como Jefe Martín Brody, Robert Shaw como Quint y Richard Dreyfuss como Matt Hooper) contra el temido tiburón blanco, un escualo de más de tres toneladas de peso que tiene aterrorizada a la población de Amity Island. La película recaudó quinientos millones de dólares cuando se proyectó y ejerció una gran influencia en toda una generación.

Ante la gran popularidad del filme, Madel, en su nueva versión del Súper Equipo Investigación Submarina (1979), incluyó un tiburón y una jaula anti tiburones.

Spielberg es uno de los directores que más ha influido con sus películas en los juegos de los niños. Personajes como Indiana Jones o películas como *Encuentros en la tercera fase* o *Jurassic Park*, siempre enfocadas al gran público, han dado argumentos y personajes nuevos que los niños han adoptado en sus juegos.



Marinero Servicio de Portaaviones

El Marinero Servicio de Portaaviones es una de las piezas más elegantes de la colección Madelman. Salió al mercado en el catálogo de 1971 y fue el segundo modelo de la trilogía de la serie dedicada a la Marina de Guerra.

El vestuario del Marinero de Servicio Portaaviones mostraba un uniforme genérico que no podía ser atribuido a ningún ejército concreto. No obstante, el atuendo tenía un referente en los accesorios Navy Attack Set (ref. 7606), utilizados por el muñeco Action Sailor (ref. 7600) de Gi Joe, lanzados en 1964 y que estaban inspirados en uno de los uniformes de trabajo de la Marina de EE.UU. Así, a pesar de no representar a ningún ejército, el traje del Marinero de Madelman se inspiraba en los uniformes del personal de portaaviones, como el *USS Enterprise*, o en el utilizado en las lanchas patrulleras estadounidenses de la Segunda Guerra Mundial. Tan sólo existía una diferencia: el chaleco salvavidas, que solía ser verde, en el caso del modelo de Madelman era de color naranja. Este salvavidas permitía que los pilotos de los aviones avistasen al personal de a bordo al aterrizar o despegar del portaaviones.



El uniforme de trabajo de los marineros (pantalón azul oscuro y camisa azul claro) era el más usado por el personal de la Marina en los períodos de permanencia en la nave. Era de algodón, lo que proporcionaba un alto rendimiento y durabilidad, a la vez que protegía de la humedad de alta mar. Además de mantener fresco y seco al soldado, es básico que un traje de faena sea cómodo y facilite el movimiento, sobre todo debajo de los chalecos antibalas y salvavidas.
El sistema de banderolas de señales de Madelman fue un acertado accesorio, pues mostraba a los niños que, además del lenguaje oral o escrito, existen otros códigos y sistemas de comunicación. Este detalle aportaba al Madelman Marinero Servicio de Portaaviones un valor educativo. Durante mucho tiempo las señales con banderas fueron el principal medio de comunicación a distancia practicado entre barcos y, aunque hoy en día la tecnología ha superado este sistema, se siguen utilizando en los portaaviones.



Diferencias en los accesorios de las dos etapas:

Toda la serie que Madel dedicó a la Marina de Guerra fue austera, ya que sólo se desarrolló en equipos individuales y, por tanto, no se complementaba con muchos accesorios. De todas maneras, se hicieron diferentes versiones de los mismos, según pertenecieran a la primera o segunda etapa.

El casco de la primera etapa estaba formado por una única pieza con el barbuquejo y la hebilla incluidos. En la segunda etapa se comercializaron dos cascos, uno idéntico al anteriormente descrito, pero de menor diámetro, y otro mucho más desarrollado (IDISA), compuesto por dos piezas. La primera pieza de este segundo modelo consistía en la estructura interna del propio casco, realizada en goma marrón y que era exacta a la que poseen los cascos reales; a esta parte iba unido el barboquejo. La segunda pieza era el casco propiamente dicho, realizado en plástico gris plateado.

En la primera etapa, los prismáticos eran del tipo Matt Mason, metalizados y pintados en negro. En la segunda se utilizó el diseño definitivo realizado en plástico negro con cristales simulados con plástico transparente.

Los chalecos salvavidas también presentaron diferencias en las dos etapas; en la primera, los rombos eran siempre verticales, mientras que en la segunda eran horizontales o verticales.

El único complemento verdaderamente asociado al Servicio de Portaaviones fue la lancha neumática naranja, que, además, aparecía ilustrada en la tapa de la caja: un estupendo dibujo que representaba a dos marineros del servicio luchando contra un mar embravecido.

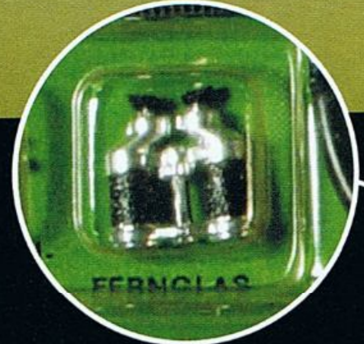
Un único prismático para cuatro marcas diferentes

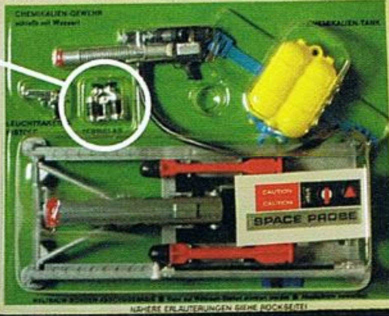
En 1966, la casa Mattel comercializó en casi todo el mundo un muñeco de 15 centímetros llamado Major Matt Mason, cuyo argumento de juego era la ciencia ficción. Cuando apareció Madelman en 1968, algunos de sus accesorios eran iguales a los del muñeco de Mattel, como, por ejemplo, la pistola de señales y los prismáticos (aparecen en Flare Gun, en el set #6307), el transmisor plateado y el puñal del hombre rana, con la diferencia de que la funda del puñal de Mason era de color azul claro (aparecen en Walkie Talkies, Knife y Sheath, en el set #6305). Pero lo más curioso es que en 1972 la casa Bradgate y Palitoy comercializó un muñeco llamado Little Big Man que pretendía parecerse a Madelman y que también utilizó accesorios casi iguales, como el puñal. Finalmente, Exin Mex comercializó los prismáticos sin aluminio en colores marrón y verde.











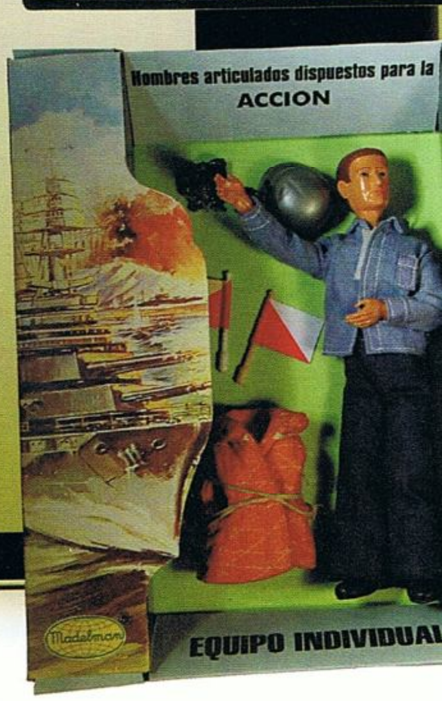




Las dos etapas

El Servicio de Portaaviones aparece en el primer catálogo de 1971 con la ref. 1052 dentro de la serie Marina de Guerra. El equipo incluía: casco, dos banderolas, chaleco salvavidas y prismáticos. En la segunda etapa se mantuvo el mismo número de referencia, como puede comprobarse en el catálogo de 1976. Este modelo tenía los mismos accesorios que su antecesor, aunque en alguna caja y en el catálogo de 1977 se comercializaba también un transmisor plateado.

Siempre se echó de menos un equipo básico y un superequipo de la Marina de Guerra.






Las Misiones



Arriba, la Misión Safari, un producto que apenas estuvo en el mercado dos años, es el sueño de todo coleccionista. La jaula de los monos (abajo) sólo apareció en este set, por lo que es una de las piezas más exclusivas y difíciles de conseguir.

Las Misiones fueron uno de los equipos más legendarios de Madelman. Aunque fueron lanzadas en 1969 y se mantuvieron en catálogo hasta 1971, cuando la línea de este producto fue sustituida por los superequipos. Eran presentadas en cajas grandes y los Madelman iban acompañados de accesorios y complementos. La mayoría de los coleccionistas sólo recuerdan haberlas visto en los grandes almacenes de la época, es decir, que su difusión fue selectiva y se basó en la colocación estratégica del producto en grandes puntos de venta, en parte debido al precio de salida, que era bastante alto. Hoy en día son muy pocos los coleccionistas que disponen de estas Misiones en caja, y es probable que no se conserven más de cinco de cada modelo.

Las Misiones heredaron la estética de las cajas de soldaditos de plástico de los años 1960 de marcas como Reamsa, e incluso las ilustraciones de las cajas de las Misiones fueron realizadas por Rafael Cortiella, que entre sus múltiples facetas como ilustrador había trabajado para las empresas jugueteras Reamsa y Comansi. Este dibujante propuso una línea estética muy parecida a las de los soldaditos, pero adaptada al tamaño del Madelman.

Las cajas tenían una sugerent ilustración exterior que adelanta ba la temática propuesta por e juego; una segunda imagen, qu desempeñaba la función de diorama aparecía como fondo de la caja. D esta manera, el propio envoltori podía utilizarse como base o esce nario del juego. El estilo de dibuj de Rafael Cortiella sentó las base formales para el desarrollo de es tas ilustraciones a partir de 1970 cuando las cajas rojas fuero sustituidas por nuevos modelos No obstante, este tipo de contenedor juguete no se repitió en la línea de product de Madelman.

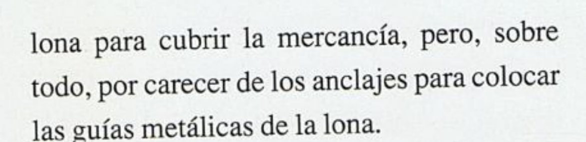
Las dos Misiones completas fueron: Misió Campaña, de temática militar, y Misión Sa fari, de aventura en África. Los muñeco incluidos en estas cajas tenían los ojos pinta dos y eran iguales a los de las cajas rojas.

Misión Safari (ref. 140)

El diorama interior representaba un paisaj africano con un volcán en erupción y u poblado con palmeras. El set presentab dos personajes: un cazador de safari y u porteador, con un salacot y un fez, res pectivamente, pegados en sus cabezas Estos Madelman eran idénticos a lo de las cajas rojas con referencia 104 y 106.

Los accesorios que acompaña ban a estos personajes era dos revólveres de color negro





un rifle marrón oscuro (en algunos casos casi negro), un machete, una cantimplora marrón, tres monos, dos lonas en forma de fardos, un farolillo de gas naranja, dos bidones blancos, diez colmillos de elefante, una tienda de campaña de color beige, una mesa de cámping con dos sillas plegables y la jaula de los monos. Este último accesorio sólo apareció en este set y nunca más se volvió a fabricar, lo que lo convierte en una pieza dificilísima de conseguir. Tiene forma rectangular, con las caras laterales formadas por barrotes de color negro (siendo uno de estos laterales la puerta practicable) rematadas con un suelo y un techo que imitan tablones de madera de color marrón. Por su parte, de las primeras mesas, que se caracterizan por tener alguna zona pintada de color amarillo, destacan cuatro versiones: tres con tablero amarillo, cuyas patas podían ser, según la versión, de plástico amarillo o marrón claro o metálicas de color negro; el cuarto modelo tenía el tablero pintado en marrón claro y las patas de plástico amarillo.

Los complementos eran un jeep blanco con ruedas rojas y asientos duros, y un remolque también blanco y con las ruedas rojas. El jeep se diferenciaba de los posteriores por no tener ninguna pegatina, y el remolque lo hacía por no tener lona para cubrir la mercancía, pero, sobre todo, por carecer de los anclajes para colocar las guías metálicas de la lona.

La mesa amarilla es el gran recuerdo de los equipos de safari, aunque se siguieron fabricando en marrón. La bandera azul y blanca identificaba la Misión Campaña. Las Misiones, unos equipos sin parangón, fueron sustituidos por los Superequipos en 1971.

La Misión Campaña (ref. 141)

El diorama de esta caja representaba un territorio de combate hostil, en plena zona de explosiones de edificios en llamas, con una dominante en rojo que daba una gran intensidad a la ilustración.

La Misión completa estaba compuesta por tres soldados idénticos a los de la tropa de choque de la caja roja con ref. 101.

Como accesorios incluía dos ametralladoras Thompson de color negro, un reloj como el del hombre rana (pero con una esfera más estrecha y que resulta muy difícil de conseguir), doce sacos terreros realizados en arpillera y llenos de arena, tres bidones de gasolina (dos verdes y uno blanco), dos cajas de madera para los 18 proyectiles del cañón y para las ocho granadas de mano, una tienda de campaña de camuflaje verde y la bandera, que es la pieza más característica de la Misión Campaña, pues nunca más apareció en otro set. Esta bandera está formada por la intersección de las dos diagonales, en forma de aspa azul y blanca, y se sustenta sobre un mástil blanco o beige.



Los complementos eran un jeep verde de asientos duros y el cañón. Los de este equipo se caracterizaban por no tener ningún tipo de pegatina.



El Explorador Polar

Uno de los modelos más populares de la colección Madelman era el de Explorador Polar. Coloquialmente conocido como "el esquimal", este muñeco está en la memoria de todos los que jugaron con Madelman.

El Madelman Explorador Polar apareció por primera vez en el catálogo de 1970, en formato equipo básico (ref. 111) como desarrollo de la serie polar. Era conocido como "el esquimal" debido a su indumentaria, un equipo de dos piezas que simulaba un traje forrado en borreguillo para protegerse de las inclemencias de los polos.
Madelman fue el primer muñeco articulado en vestir un equipo apropiado para expediciones polares. Los diseñadores de Industrias Madel se inspiraron en esta ocasión en la indumentaria de los pueblos esquimales y lograron un resultado espectacular tanto en los accesorios como en el mítico traje polar.
Basado en la aventura como filosofía de juego, por su aspecto, este modelo funcionaba unas veces como explorador polar occidental y otras como esquimal.
Cuando el modelo de Expedición Polar era interpretado como un explorador, los niños podían rememorar las gestas de los aventureros que se adentraron en los polos Norte y Sur, como el explorador estadounidense R. E. Peary, que en 1909 protagonizó el primer intento de alcanzar el polo Norte, o E. Shackleton, que de 1907 a 1909, organizó una expedición británica que llegó a 156 km del polo Sur. Finalmente la primera expedición en llegar al polo Sur fue la dirigida por Roald Amundsen, que alcanzó su objetivo el 14 de diciembre de 1911, anticipándose a Robert Scott que logró realizar la misma hazaña el 18 de enero de 1912.
Estos episodios podían ser fuente de inspiración para el juego. Otro gran lance era atribuir a este modelo el papel de esquimal e imaginar cómo sería la vida de los pobladores del Ártico. El pingüino y un pequeño pez atado a un sedal fueron los elegidos para acompañar al Madelman Explorador Polar.



Accesorios de los sets clásicos del Explorador Polar:

La cocina, que desempeñaba las funciones de estufa, pintada de color negro con fogones y patas metalizadas, con chimenea abatible y una puertecilla que se abre para cargar la leña, es una pieza carismática en las campañas de exploración. Como todos los accesorios del Explorador Polar, la cocina tenía que ser un objeto práctico y de fácil transporte.

El látigo de azote largo, delgado y flexible está compuesto de tres piezas: mango, fusta y cuerda, todo en color negro. Este utensilio servía para avivar el trote y dirigir a los perros.

Las raquetas de nieve, iguales a las del modelo Policía Montada del Canadá pero en color blanco, resultaban mucho más útiles que los esquís en las aventuras polares.

Otro instrumento imprescindible en toda exploración polar es el anemómetro, que sirve para medir la velocidad o la fuerza del viento. Este accesorio que acompaña al Madelman Explorador está formado por un trípode gris claro rematado por una plataforma negra sobre la que se apoya un eje vertical azul, que tiene en el centro los marcadores del anemómetro y que soporta tres semiesferas amarillas unidas por varillas grises. El viento hace girar las semiesferas, cuyo número de vueltas por minuto se traduce en la velocidad del viento.

Finalmente, el complemento principal es el trineo, en este caso totalmente desmontable (cinco piezas todas de color marrón). Este accesorio viene acompañado de un perro con arreos. Se fabricaron dos perros distintos: el más antiguo, realizado en caucho natural que representaba un malamute, y el moderno, y también el más conocido, hecho en plástico macizo y que representa un husky. La manta de piel color crema, que simulaba la piel de un oso polar, completaba el conjunto.



El conjunto Exploración Polar fue uno de los más prolíficos (apareció en nueve equipos diferentes), y quizá por esto sea uno de los modelos más recordados.

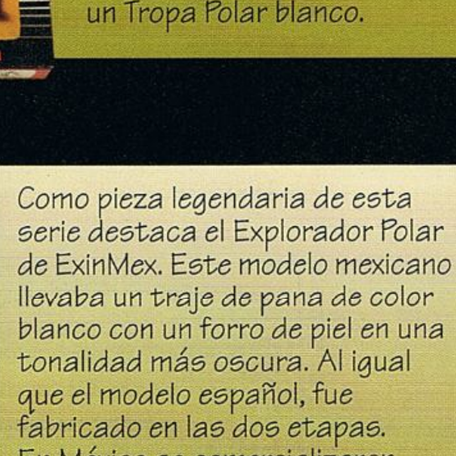
Apareció en la primera etapa de Madelman, en el catálogo de 1970 (el díptico) en formato básico (ref. 111). Los accesorios que incluía este primer expedicionario eran la cocina, dos raquetas blancas para caminar sobre la nieve, un látigo, la piel de oso, el trineo y el perro con arreos. En el primer catálogo de 1971 se lanzó el Skies (ref. 1030), que incluía dos bastones, dos esquís y un rifle. En esta misma lista se incluyó el nuevo modelo de Exploración Polar (ref. 1031), cuyo equipo contaba con un bastón, dos raquetas para la nieve y unos prismáticos. El superequipo Estación Polar (ref. 151) se lanzó en el segundo catálogo de 1971, el de la campaña de Navidad.

En la segunda etapa de Madelman se mantuvieron los dos modelos individuales y el básico, pero se cambió la tela del traje por pana más acrílica y de color marrón con dominante verdosa. Las botas también se cambiaron, por lo que los esquís y raquetas tuvieron que ser adaptados al nuevo calzado. Las referencias se mantuvieron, excepto en el equipo básico, que se sustituyó por la ref. 506 y se completó con un rifle.



En el catálogo de 1980 aparece un nuevo modelo, el Metereólogo Polar (ref. 1033), que incluía sólo un anemómetro.

El último modelo apareció en 1982. Se trataba del nuevo superequipo Estación Polar (ref. 804), un set completamente revisado en el que uno de los exploradores fue sustituido por un Tropa Polar blanco.



Como pieza legendaria de esta serie destaca el Explorador Polar de ExinMex. Este modelo mexicano llevaba un traje de pana de color blanco con un forro de piel en una tonalidad más oscura. Al igual que el modelo español, fue fabricado en las dos etapas. En México se comercializaron, además, modelos híbridos (maniquíes que presentan piezas de las dos etapas).



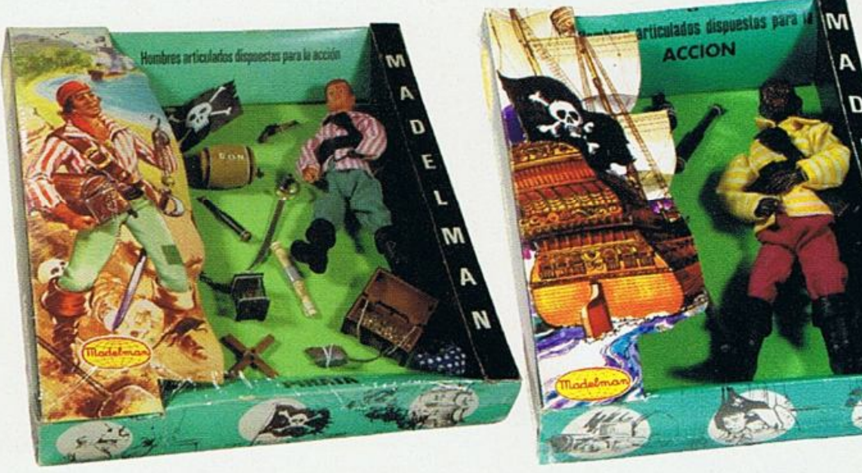


Las cajas de la primera etapa

El diseño del envoltorio en el sector juguetero exige un proceso muy complejo e importante, puesto que no sólo debe atraer a los niños, sino que también debe convencer a los padres y compradores de regalos. Madel siempre fue consciente de este factor.

A finales de 1969 el ingeniero industrial Carlos Sotelo se incorporó al departamento de desarrollo de Exin y, bajo la dirección de Francisco Andrés y José María Arnau, fue el encargado de coordinar la actualización de las líneas de Exin y Madel. Así, las nuevas cajas de la primera etapa, que sustituyeron a las rojas y a las misiones, no sólo supusieron la actualización del producto, sino que crearon una identidad corporativa definitiva para Madelman.

Las cajas siguieron una tipología de *packaging* de influencia estadounidense realizado en una sola pieza y que no necesita pegamento porque se conforma sólo con pliegues y lengüetas. Se fabricaron en cartoncillo gris estucado a una cara, y fueron impresas y troqueladas por Industrias de Cartonaje, S.A. Madrid. Estas cajas, una vez montadas, cerraban con un plástico retractilado. La c preservaba el producto y, sobre todo, lo ha competitivo gracias a su llamativa estructu grafismo e ilustraciones, que informaban consumidor de la temática de acción modelo. Estéticamente la caja era muy di mica, tanto en lo que se refiere a la compo ción como al color, y desde el punto de v funcional era sobresaliente porque soluc naba aspectos como el apilamiento, el al cenaje y la exposición; el único inconveni te era que, algunas veces, el retractilado protegía el contenido se rompía.



Arriba, las cajas individual y básica de una de las series más entrañables de Madelman, los piratas.



Abajo, el superequipo "Capitán Pirata", un set diseñado con gran precisión. Esta tipología de cajas quedaron grabadas en la memoria de todos los que jugaron con Madelman.

A partir de la misma estructura, p variando el tamaño, se definían distintos equipos; individual, b co y superequipo. En relac con la imagen gráfica se cieron doce modelos i viduales (en algunos sos se utilizaba la mi caja para diferentes r



En la parte trasera de las cajas, se aprecia la diferencia entre las más antiguas (sólo en castellano) y la nueva versión internacional (en cinco idiomas). Este formato fue el que se mantuvo más tiempo en producción. Arriba, cajas individuales y, abajo, básicas.

rencias): Tropa de Montaña, Safari, Espeleólogo, Expedición Polar, Hombre Rana, Marina de Guerra, Ejército de Tierra, Investigación Espacial, Grand Prix, Piratas, Polícia Montada de Canadá y Aviación; trece cajas básicas, en este caso una para cada referencia (Tropa de Montaña, Hombre Rana, Espeleólogo, Mecánico Estación de Servicio, Expedición Polar, Socorrismo de Campaña, Policía Montada de Canadá, Trampero, Buzo, Antitanque, Guerrillero, Pirata y Guía Safari), y cuatro cajas para los superequipos (Investigación Submarina, Estación Polar, Alto Mando, Kenya Safari, Capitán Pirata).

Las primeras cajas que se fabricaron, cuando se pensaba en un producto para distribuir exclusivamente en España, aparecieron con el texto en castellano. En las segundas y más difundidas (evidentemente cuando se consideró la posibilidad de exportar los Madelman) el texto en castellano de la parte posterior iba acompañado de versiones en italiano, alemán, francés e inglés.

Estas tipologías de caja se utilizaron a partir de 1970 hasta el lanzamiento de la segunda etapa de Madelman, en 1976. Aunque es cierto que, al principio, se siguieron utilizando las antiguas para colocar en ellas muñecos de la segunda etapa, esto se debía a una estrategia para dar salida al *stock* que quedaba en la fábrica durante el periodo de transición a la segunda etapa.

Las cajas de la primera etapa se han convertido en objetos de culto para los coleccionistas y, en muchos casos, en un sueño inalcanzable por los elevados precios que alcanzan en subastas y tiendas especializadas. Debemos tener en cuenta que se trata de objetos con más de treinta años de antigüedad.



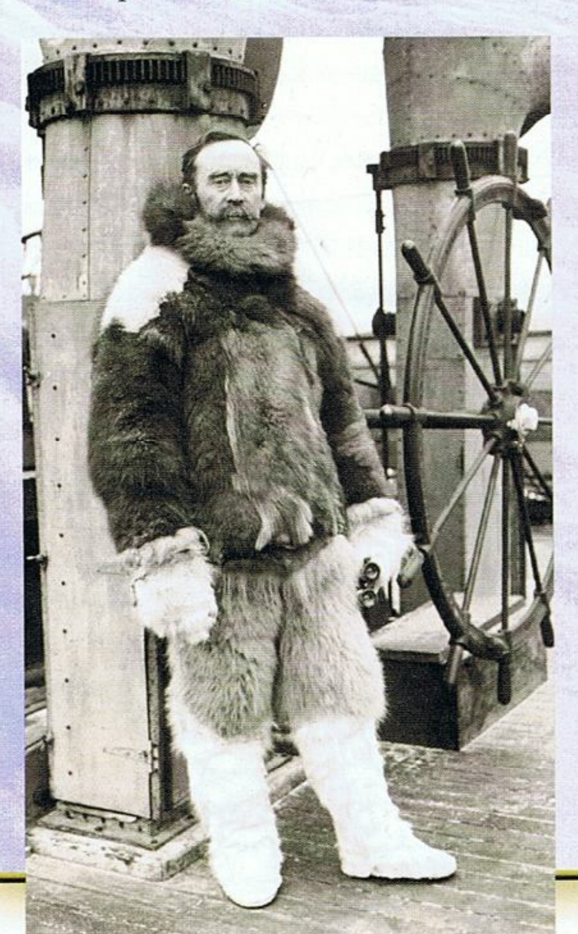


A la conquista de los polos

En su afán por conocer hasta el último rincón del planeta, el hombre ha emprendido las más arriesgadas aventuras, entre las que destaca la exploración de los polos.

Los polos son los extremos por los que pasa el eje imaginario a cuyo alrededor la Tierra rota sobre sí misma. Son los extremos de nuestro planeta y, en ambos, las condiciones climatológicas son de una extrema dureza, siempre con temperaturas por debajo de 0 ºC, de manera que el paisaje está permanentemente dominado por el color blanco de la interminable superficie de hielo.





Arriba, Frederick A. Cook junto a miembros de su expedición en el Ártico, en 1908. Abajo, a la izquierda, el explorador noruego Fridtjof Nansen, el primer hombre que cruzó los campos helados de Groenlandia en 1888. Abajo, a la derecha, Salomon Andree y Knut Frankel en el Polo Norte durante la expedición realizada en 1987; ambos, más un tercer compañero, alcanzaron la región polar en globo. Esta imagen fue captada ocho días después de que estallase el globo.

OBJETIVO: ALCANZAR EL POLO NORTE

En el siglo XIX se realizar las primeras expediciones di gidas a la conquista del Po Norte. La idea era alcanzar Polo Norte geográfico en ba co, ya que muchos defendían teoría de que éste se encontr ba en el centro de un océan el Ártico. Tenían razón, pe existía un difícil problema: el Ártico se e cuentra bajo una capa de hielo infranqueab para los barcos. Tras varios fracasos, u expedición noruega, encabezada por Fridt Nansen a bordo del buque *Fram*, se dirig hacia el centro del Ártico. Permanecieron a tres largos años (1894-1897) para acabar de cubriendo que no podían alcanzar el polo p vía marítima. De hecho, en 1895, Nanser un compañero bajaron del barco, atascado los hielos, e intentaron llegar al polo en t neo. No lo lograron, pero establecieron récord al alcanzar los 86º 13´ de latitud no (el polo geográfico está a 90º), antes de te que regresar tras pasar grandes penurias.

A partir de entonces, empezaron a organiz se exploraciones terrestres. En 1900, la exp



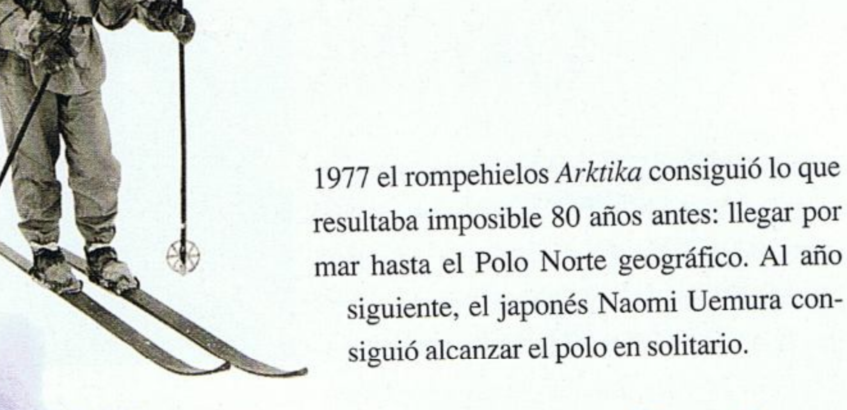
dición italiana del duque de Abruzzi estableció un nuevo récord al alcanzar los 86º 34´. Cinco años más tarde, Robert E. Peary alcanzó los 87º 6´.

Otro medio para llegar al polo fueron las aeronaves. Ya en 1897 el sueco Andree, con dos acompañantes, intentó alcanzarlo en globo. No se supo de su suerte hasta 40 años más tarde, cuando fueron hallados sus restos. En 1909 se intentó con un dirigible, pero fue de nuevo imposible. Aquel mismo año, Robert E. Peary logró, gracias a un sistema de depósitos de provisiones dispuestos a lo largo de la ruta con el fin de facilitar el regreso, alcanzar el objetivo. La parte final del recorrido la hizo el propio Peary, acompañado por Matthew Henson, que se encargaba de los perros del trineo, y por tres esquimales.

Sin embargo, cuando Peary regresó a Estados Unidos, se encontró con que su compatriota Frederick A. Cook había anunciado que había alcanzado el Polo Norte geográfico, acompañado por dos esquimales. Con las escasas pruebas que ambos pudieron aportar, todavía hoy, casi un siglo más tarde, se desconoce si alguno de ellos, ambos o ninguno, logró realmente la hazaña, pero, por lo general, se admite como más válido el testimonio de Peary.

Lo que sí parece claro, aunque no todos lo dan por seguro, es que Richard E. Byrd alcanzó el Polo Norte geográfico el 9 de mayo de 1926, cuando aterrizó en sus proximidades en un avión pilotado por Floyd Bennett.

Tres décadas más tarde, en 1958, el submarino nuclear estadounidense *Nautilus* pasó bajo la capa de hielo que cubre el Ártico, y en 1977 el rompehielos *Arktika* consiguió lo que resultaba imposible 80 años antes: llegar por mar hasta el Polo Norte geográfico. Al año siguiente, el japonés Naomi Uemura consiguió alcanzar el polo en solitario.





Arriba, Robert Falcon Scott, que a fines de 1911 se adentró en el Polo Sur junto con cuatro hombres más. Abajo (de izquierda a derecha): L. Oates, H.R. Bowers, R. Scott, E. Wilson y E. Evans. Esta expedición británica alcanzó su objetivo un mes más tarde que la expedición noruega dirigida por Admunsen.

A LA CONQUISTA DEL POLO SUR

Al contrario que el Polo Norte, que está en el centro del océano Ártico, el Polo Sur se localiza en tierra firme, en mitad del continente conocido como la Antártida. Por tanto, la única forma de llegar a él era por tierra.

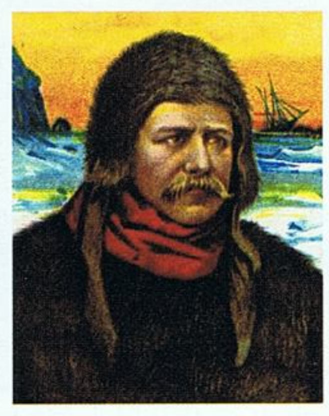
La Antártida, a diferencia del Ártico, donde viven los esquimales, es un continente deshabitado, que fue pisado por primera vez por el hombre en 1821, cuando un barco mercante americano ancló frente a las costas de la península Antártica, una larga lengua de tierra que, sin embargo, está fuera del Círculo polar Antártico. A partir de entonces, muchos barcos se acercaron hasta las costas del continen-



te helado, principalmente balleneros. En uno de ellos viajó, en 1894, el noruego Borchgrevink, quien cinco años más tarde lideró la primera expedición que pasó todo un invierno en la Antártida, estableciendo además un récord de proximidad al Polo Sur geográfico al alcanzar los 78º 50´ de latitud sur.

Contando con una base permanente, Robert Scott encabezó una expedición británica que permaneció en el continente helado desde 1901 hasta 1904. En uno de sus numerosos recorridos en trineo, Scott estableció un nuevo récord al alcanzar los 82º 17´ el 30 de diciembre de 1902, un registro que logró junto a Ernest Shackleton, quien en 1908 conseguiría batirlo al alcanzar los 88º 23´ de latitud sur .

La lucha definitiva por la conquista del Polo Sur geográfico se libró entre diciembre de



Arriba, retrato de C.E. Borchgrevink, que pisó por primera vez tierras del Antártico en 1894 y que, en 1899, encabezó la primera expedición al continente helado. A la derecha, Roald Amundsen que, en 1911, lideró una expedición que alcanzó el Polo Sur geográfico el 14 de diciembre de aquel año.

1911 y enero de 1912. Por un lado, la exp dición noruega liderada por Roald Amun sen y, por el otro, la británica de Robe Scott, se lanzaron a la conquista del pol Tras un viaje de 38 días, Amundsen y s cuatro compañeros alcanzaron su objeti el 14 de diciembre. La marcha del grupo de Scott (cinco hombres) duró 69 días y alcanzó el Sur geográfico el 17 de enero de 1912, para descubrir que los noruegos ya habían estado al Agotados y descorazonados, los británic murieron durante el viaje de regreso.

Los dientes del diablo

Nicholas Ray (director de la famosa película *Rebelde sin causa*) relataba una historia tan fascinante como sorprendente en otro espléndido largometrage, *Los dientes del Diablo* (1959), con Anthony Quinn, Peter O'Toole y Yoko Tani. Esta película, cuyo tema eran las ancestrales costumbres de los esquimales y su forma de vida sin contacto con la "civilización", planteaba situaciones difíciles de comprender para un occidental. El protagonista, un inocente esquimal, decide comerciar con sus pieles con el hombre blanco para conseguir un rifle para cazar. El contacto con aquél le llevará a una situación trágica, que supondrá el fin de su modo de vida. *Los dientes del Diablo*, sin duda una película de gran interés antropológico, causó un gran impacto entre los espectadores de la época, que descubrieron un mundo nuevo.



El Espeleólogo

El Espeleólogo fue uno de los modelos más representativos de Madelman y tenía la ventaja de ser exclusivo ya que no fue fabricado por otras marcas de muñecos de acción. Se trata de una pieza de gran calidad, característica de la producción de Madel.

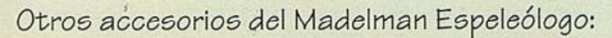
El Espeleólogo es un modelo que no fabricó ninguna otra marca y, por lo tanto, es un producto exclusivo de Madelman. El muñeco, sobre todo su versión básica, presentaba un equipo insuperable, tanto por el traje como por sus detalles y complementos (como el torno), todos ellos inspirados en los utilizados a principios de la década de 1960. En los equipos reales de la década siguiente, los monos fueron reemplazados por trajes isotérmicos y las escalas pasaron a ser de alambre de acero con travesaños metálicos de aleación. Tal vez por este motivo se dejó de producir el equipo básico en la segunda etapa de fabricación de este modelo.

La espeleología es una disciplina moderna que se dedica al estudio de las cuevas, cavernas y otras cavidades del terreno, y analiza sistemáticamente su naturaleza (origen y formación) así como su fauna y flora.

En general, los espeleólogos sienten predilección por los macizos calcáreos por la cantidad de grutas y galerías que se pueden encontrar.

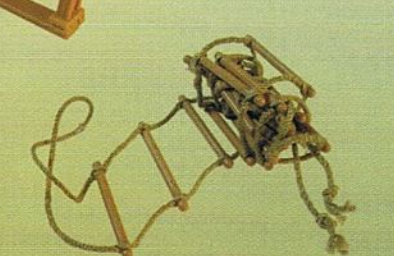
El padre de la espeleología moderna es el francés Édouard Alfred Martel. Los descubrimientos efectuados por este abogado a fines del siglo XIX cambiaron el concepto científico de la época sobre la circulación de las aguas subterráneas y sus acuíferos. La espeleología interesa a los geólogos, biólogos e historiadores; los primeros clubes de espeleología se crearon en Gran Bretaña hacia 1900. También existe la versión subacuática de la espeleología, y quienes la practican, además de expertos buceadores, son verdaderos escaladores bajo el mar, debido a la profundidad de las cavernas. Las grutas, sean submarinas o terrestres, pueden ser enormes, verdaderos submundos laberínticos, con acuíferos y ríos subterráneos que pueden ser larguísimos, como el Trebinjcica, que nace en Dalmacia y desaparece bajo el suelo en tierras de Bosnia-Herzegovina, alcanzando un recorrido de 100 km.





Otros accesorios del Madelman Espeleólogo:

El torno simple es una máquina que consiste en un cilindro de plástico de color crema dispuesto sobre una estructura compuesta de cinco piezas también en crema con detalles perfilados en negro. El cilindro gira alrededor de su eje por la acción de una cigüeña realizada en metal, que actúa sobre la resistencia. Su función es enrollar y desenrollar una cuerda muy larga. Así, el muñeco puede subir y bajar atado a la cuerda como se hace con un torno real.

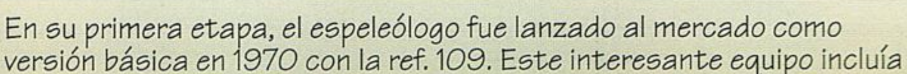


La pala está fabricada en una pieza, con el astil acabado en mango cilíndrico de color marrón y con la tabla de forma recta pintada de color negro brillante.

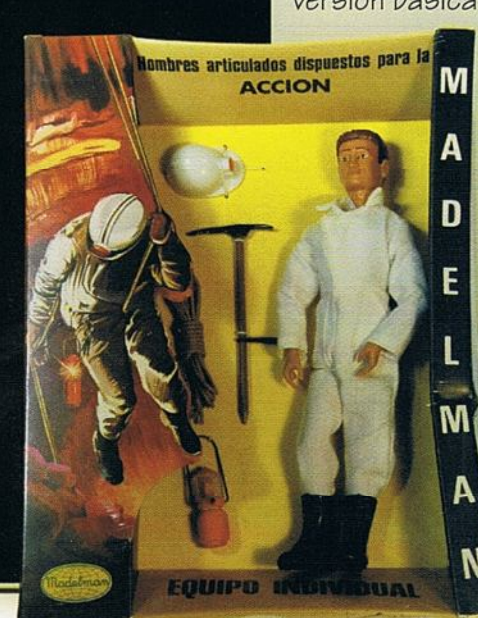
La escala posee una estructura de cuerda y peldaños de plástico de color marrón que imitan la madera.

La lámpara de gas fue utilizada en muchos sets de Madelman, pero siempre en versiones naranja y azul, como el caso del Picador de Mina. La rareza, en este caso, es la lámpara de color metalizado en bronce de Exín Mex, una pieza muy difícil de conseguir.

La cantimplora es la misma que se describió en el Cazador Safari: un frasco aplanado y revestido para almacenar agua.



En su primera etapa, el espeleólogo fue lanzado al mercado como versión básica en 1970 con la ref. 109. Este interesante equipo incluía un torno desmontable, un piolet, una pala, un casco, una escala de cuerda, una lámpara de gas y una cantimplora. En 1971 apareció el equipo individual de la serie Espeleología, el Espeleólogo ref. 1020, un modelo optimizado con casco, piolet, cuerda de escalada y lámpara naranja.







En la segunda etapa, que se inició en el año 1977, el Espeleólogo aparecía sólo como versión individual con la ref. 1020; sus accesorios eran de nuevo la lámpara naranja, la cuerda, un casco más pequeño que el de la primera etapa y el piolet. El precioso equipo básico desapareció en esta etapa. Sin embargo, hay que destacar que hubo unos modelos de transición (1975-1976), es decir, equipos básico e individuales de Espeleólogo en los que las cajas eran de la primera etapa y el maniquí de la segunda, pero el Espeleólogo básico nunca apareció en catálogo. Para subsanar esta ausencia, Madel apostó por un nuevo modelo que no formaba parte exactamente de la serie Espeleología, pero que se complementaba con ella. Este modelo fue el Picador de Mina, con ref. 1229, que apareció en el catálogo de 1982. El set del Picador de Mina resultaba muy curioso por la actividad profesional que representaba y por la indumentaria. Los accesorios eran un mono de color azul (como el del Mecánico de la Estación de Servicio de la primera etapa), un casco igual que el del Espeleólogo pero en color negro (muy difícil de conseguir), la cuerda, el piolet y la lámpara de color azul. Para este personaje se utilizó la cara del Madelman Guía de Caravana, un simpático personaje de pelo castaño con media melena y bigote de la época (existen algunas cajas en las que este muñeco fue sustituido por el modelo habitual de la segunda etapa).

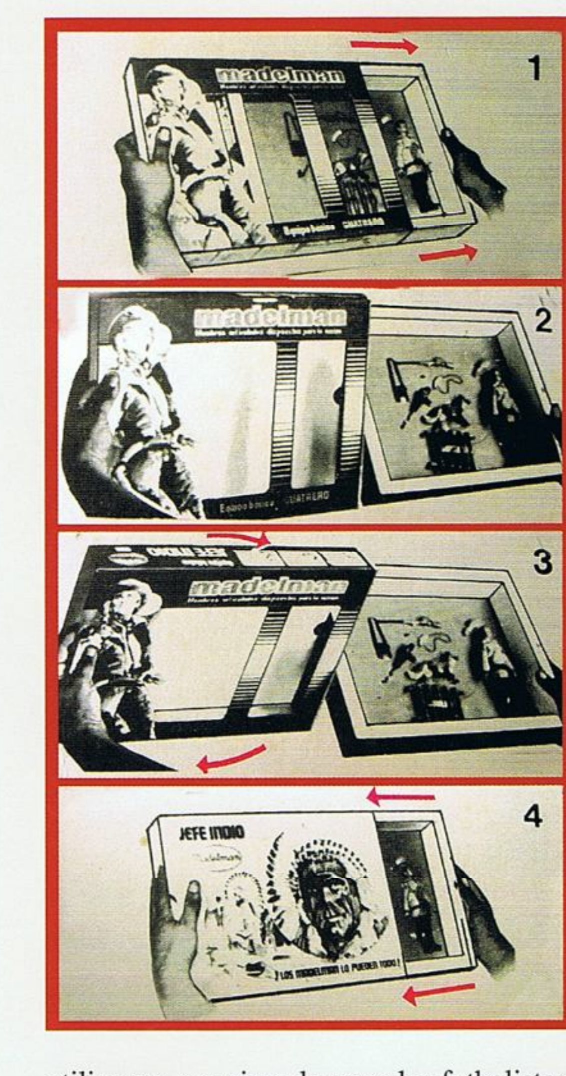
Cajas de la segunda etapa

Las cajas de la segunda etapa respondían a la adecuación de Madelman al competitivo mercado de 1976, coincidiendo con la creación de IDISA (acrónimo de Investigación y Diseño, S.A.), empresa filial creada por José María Arnau como gabinete de diseño para el desarrollo de los productos de Exín y Madel, y cuya gerencia era responsabilidad de Carlos Sotelo.

Se diseñaron nuevas cajas de mayor formato que las anteriores. Para los formatos individuales se idearon cajas troqueladas con solapa, pero en los equipos básicos y superequipos se mantuvo el sistema de "caja de cerillas", que es como las llamaban en la fábrica debido a su sistema de cierre. Este tipo de *package* resultaba muy útil, pues servía tanto para mostrar el juguete como para guardarlo después de su uso; además, presentaba un esquema ordenado para la actividad de jugar y recoger.

En la segunda etapa se hicieron cajas que contenían muñecos y que están fuera de las dos tipologías descritas. Estas cajas se utilizaron, por ejemplo, para los futbolistas, los colonos e incluso podríamos incluir la posición fortificada.

Los precios de estas cajas en 1981 eran: las individuales, 586 pesetas (las de la serie "Cosmic" eran más caras y costaban 685 pesetas), los equipos básicos, 750 pesetas y los superequipos 2.073 pesetas.



Reproducción de las instrucciones de las cajas básicas de la segunda etapa, que eran presentadas como indicadores visuales y que se encontraban en los laterales de la propia caja. Este tipo de packaging *fue un acierto, tanto por su funcionalidad y sencillez como por el hecho de relacionar las actitudes de juego con las educativas: jugar y guardar.*



Abajo, modelo de caja conocido como "de cerillas" en alusión a su formato.





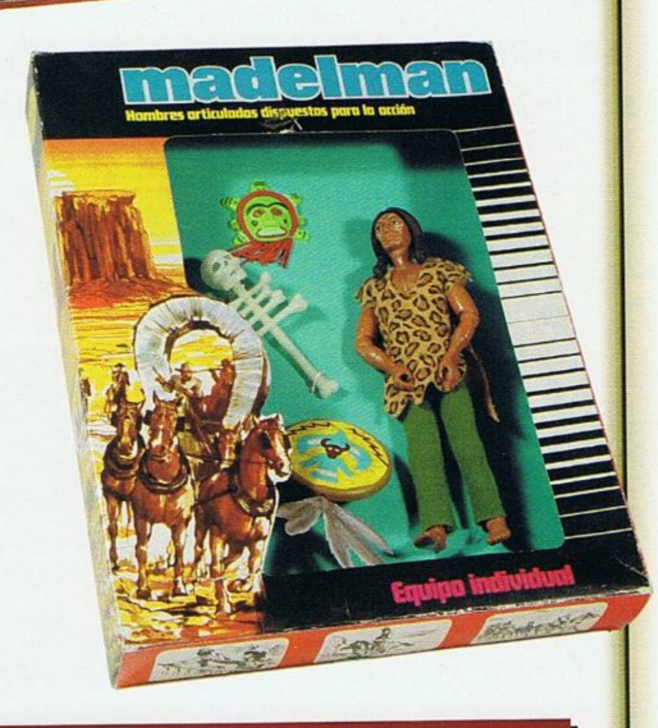


(éstos eran los precios sugeridos por la casa Madel a sus clientes).

Todas las cajas, tanto de la primera como de la segunda etapa, eran montadas en la fábrica de San Martín de la Vega (Madrid), donde se llevaba a cabo un sistema de control de calidad y producción (la organización del proceso de fabricación era dirigida por Luis Andrés Campos).

El sistema para colocar los elementos dentro de las cajas fue siempre el mismo, cosido al cartón con goma elástica forrada de hilo blanco (en el caso de Exín Mex, sin embargo, se utilizaron gomas con el hilo de color negro).

Tres tipos de cajas: individuales, básicas, y superequipos. En estos modelos se mostraba el producto para incitar a la compra. Además el logotipo de la marca se resaltaba visualmente al máximo para reforzar el mensaje de calidad del producto.



Modelos de cajas

Atendiendo al grafismo salieron al mercado los siguientes formatos:

16 cajas individuales: Tropa de Montaña, Safari, Espeleología, Expedición Polar, Hombre Rana, Marina de Guerra, Ejército de Tierra, Investigación Espacial, Grand Prix, Canadá, Piratas, Superman, Cosmic, Aviación, Oeste Americano y Séptimo de Caballería.

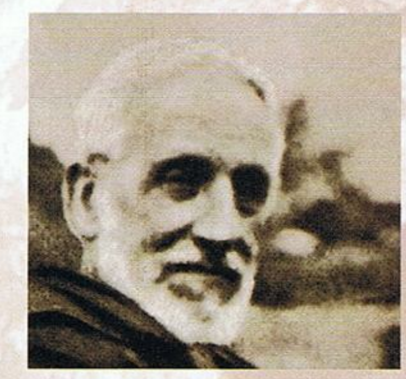
17 cajas de la serie básica: Hombre Rana, Explorador Polar, Trampero, Buzo, Antitanque, Guerrillero, Pirata, Guía Safari, Sheriff, Buscador de Oro, Jefe Indio, Guerrero Indio, Corsario, Corsaria, Exploradora, Princesa India y Enfermera.

Cinco cajas de superequipos: Investigación Submarina, Estación Polar, Alto Mando, Kenya Safari y Pieles Rojas, que se utilizó también para Canadá.



Explorando las entrañas de la Tierra

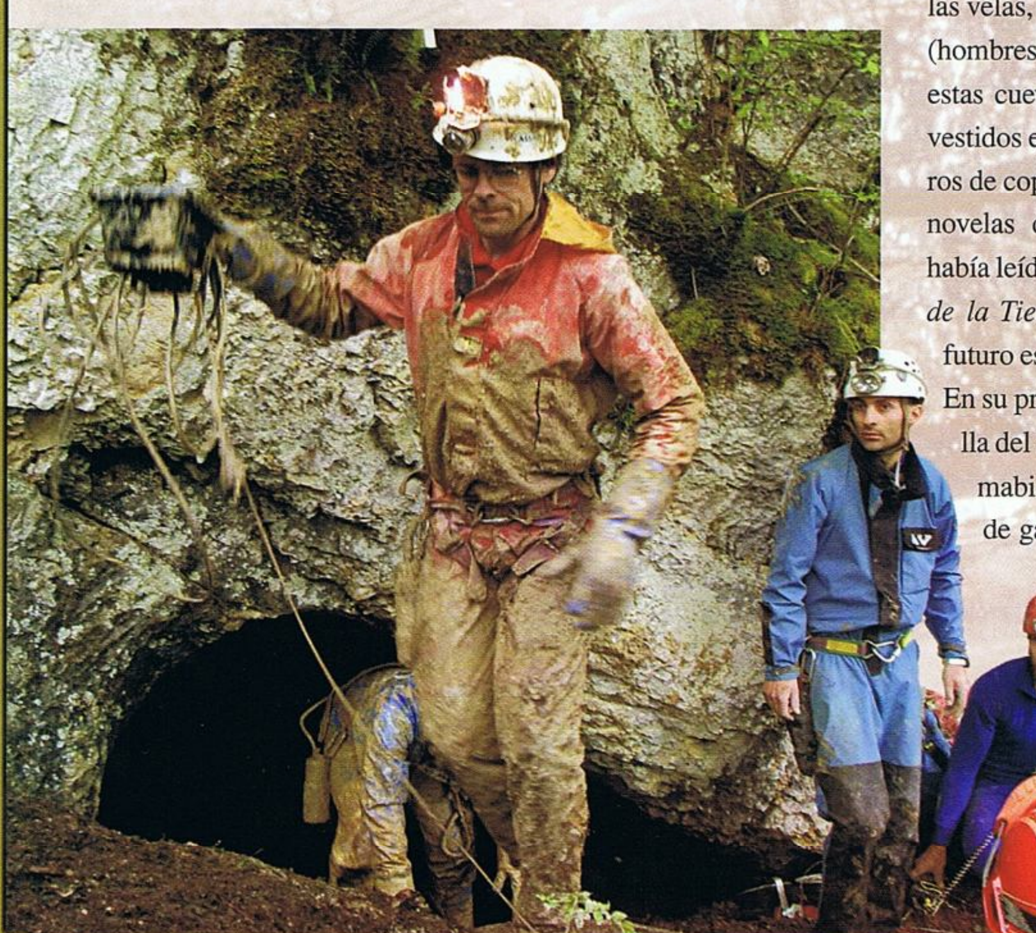
La espeleología es una ciencia relativamente moderna que se dedica a la exploración y el estudio de las cuevas que hay bajo la superficie de nuestro planeta. Pero, a pesar de ser una ciencia nueva, la relación del hombre con las cuevas es tan antigua como la propia humanidad. Estos refugios naturales cobijaron al hombre en los inicios de su andadura por la Tierra. En efecto, durante miles de años, el hombre fue fundamentalmente cavernícola: en las cuevas halló un hogar en el que reunirse alrededor del fuego, protegido de las inclemencias del tiempo y de los peligros de la naturaleza. No obstante, al evolucionar empezó a abandonar las cuevas para no volver a interesarse por ellas hasta que surgió, hace algo más de cien años, lo que ha venido a denominarse espeleología.



Arriba, fotografía de Édouard Alfred Martel (1859-1938), el padre de la espeleología.

Abajo, un pequeño grupo de espeleólogos saliendo de una cueva.

La espeleología es tan moderna que hasta tiene una fecha exacta de inicio o fundación, el 27 de junio de 1888. Aquel día, un joven abogado francés llamado Édouard Alfred Martel recorrió la cueva de Bramabiau, en el sur de Francia. Martel, de 28 años, era una persona despierta y apasionada por la exploración y la cartografía. En su infancia había visitado, acompañado por sus padres, algunas cuevas que se enseñaban a los curiosos, en breves recorridos guiados a la luz de las velas, que no entrañaban dificultad alguna (hombres y mujeres de la época entraban en estas cuevas vestidos de calle, ellas con sus vestidos encorsetados y ellos con sus sombreros de copa). Martel era un ávido lector de las novelas de su compatriota Julio Verne, y había leído en varias ocasiones *Viaje al centro de la Tierra*, publicado en 1864, cuando el futuro espeleólogo tenía sólo cinco años.



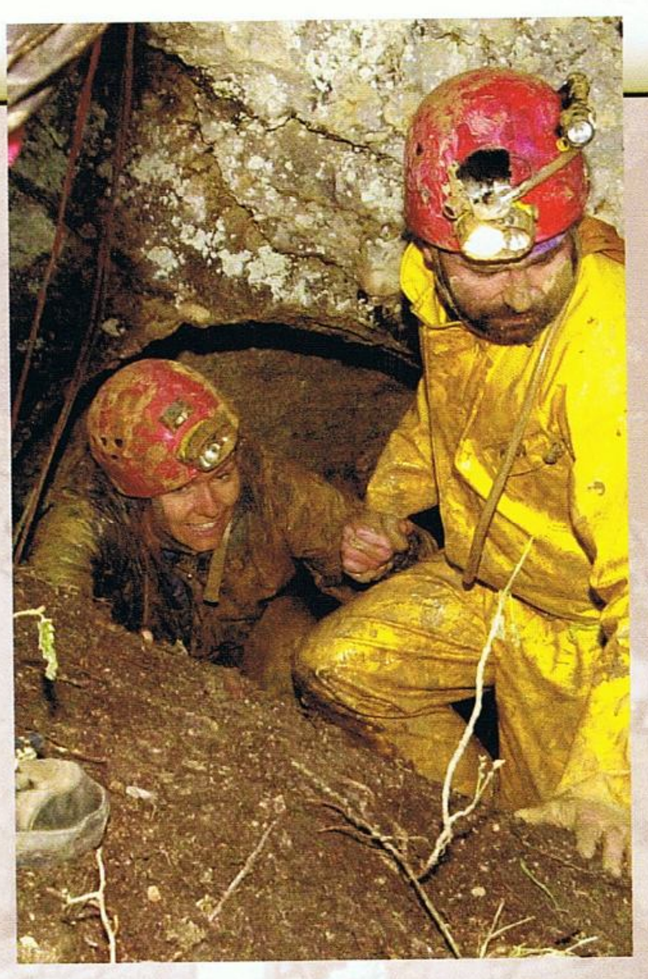
En su primera expedición subterránea, aquella del 27 de junio de 1888 en la cueva Bramabiau, Martel recorrió los más de 2 km de galerías, tras descender mediante una larga cuerda que llegaba hasta el fondo, donde el joven explorador tuvo que ingeniárselas para ver el entorno colocándose velas en el sombrero.

A ésta siguieron otras muchas exploracio-

nes por las cuevas de medio mundo, desde América hasta Turquía, pasando por Rusia, Bélgica, Italia, Portugal, Inglaterra, Alemania, Noruega, Austria, Grecia, Suiza y también España, donde Martel recorrió las hoy famosas cuevas del Drac, en Mallorca.

Martel fue invitado por las autoridades de distintos países para difundir sus conocimientos, y relató sus experiencias en varios libros de gran éxito editorial. Asimismo, el padre de la espeleología fue presidente de varias asociaciones fundadas en diferentes países, y llegó a recibir la máxima condecoración de Francia, la Legión de Honor, antes de retirarse, a los 55 años, forzado por la situación bélica en que se encontraban Francia y casi toda Europa en 1914. Desde entonces y hasta su muerte, acaecida en 1939, Édouard Alfred Martel se dedicó a escribir sobre esta nueva ciencia.

A partir de aquel momento y hasta nuestros días, la espeleología ha seguido una evolución en consonancia con los adelantos técnicos, al igual que muchas otras ciencias. Así, aquellas primeras velas sujetadas al sombrero han sido sustituidas por potentes linternas, las viejas cuerdas por modernos equipos de descenso y los dibujos a lápiz, con los que los primeros espeleólogos mostraban al resto del mundo lo que



Dos espeleólogos explorando una cueva de formación calcárea.

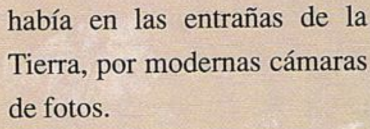


L'ECLIPSE

F. POLO

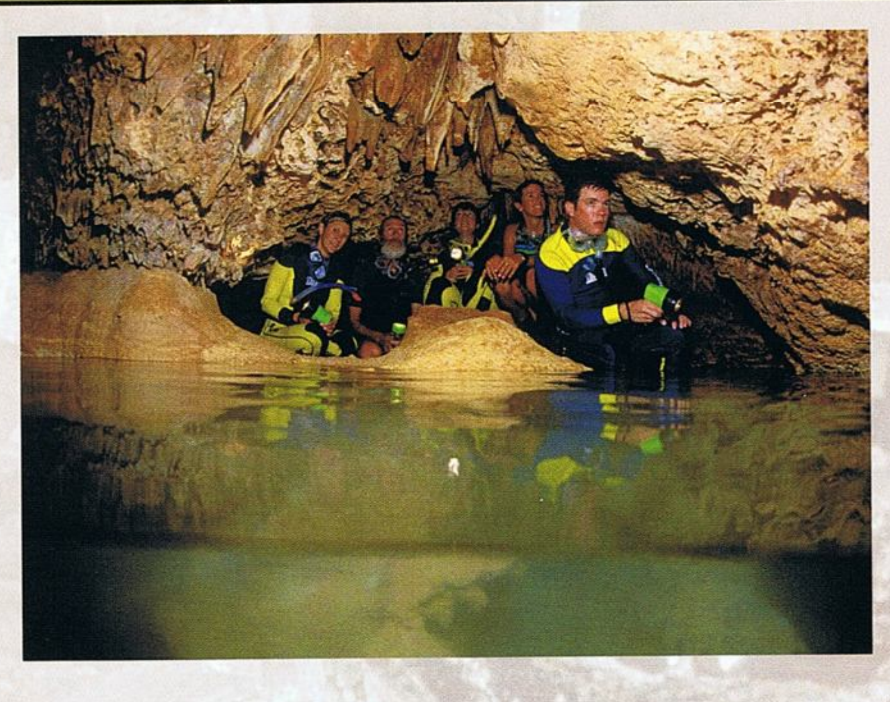
M. JULES VERNE, par GILL.

Abajo, portada de la revista francesa L'Eclipse, *que satiriza uno de los primeros éxitos de Julio Verne,* Viaje al centro de la Tierra (1864).



había en las entrañas de la Tierra, por modernas cámaras de fotos.

Un completo equipo de espeleología actual debe incluir en primer lugar el casco, esencial para la seguridad del explorador subterráneo, que incorpora una linterna en su frente, igual que en el caso de los mineros. Luego está el descensor, una pieza de acero que sirve para descolgarse con las cuerdas por paredes verticales, y que cuenta con un regulador para ir bajando despacio y de forma segura. También es básico el arnés, que ha de ser tan fácil de poner como de quitar, que no debe tener demasiados salientes, con el fin de que no se enganche a las paredes, y que, al mismo tiempo, debe ser muy resistente a la abrasión que provocan los roces con las rocas. Luego están el bloqueador, una pieza que sirve para fijarse a la cuerda cuando se trata de subir, el eslabón rápido, el mosquetón y la cinta de anclaje, entre otros. Todas estas piezas, elementales para una segura exploración de las cuevas, son fabricadas por diferentes marcas y homologadas para su uso. Lo mismo sucede con las cuerdas a las que se recurre para superar los accidentes geográficos que hay en el subsuelo. Deben ser cuerdas de tipo estático o semiestático, dado que las llamadas dinámicas son demasiado elásticas y, si se utilizasen para descender una



sima, provocarían un efecto yo-yo de imprevisibles y trágicas consecuencias para el espeleólogo.

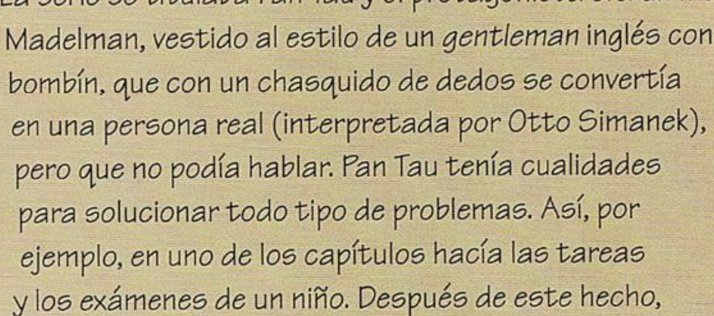
La aventura es un elemento intrínseco de esta ciencia que, como casi todo lo relacionado con la exploración de lo desconocido, entraña un enorme riesgo. De hecho, han sido numerosos los accidentes, incluso mortales, que se han producido entre los espeleólogos, que tienen que afrontar los mismos peligros que los escaladores, desde desprendimientos hasta caídas, pasando, en ocasiones, por la falta

Un nutrido grupo de espeleólogos recorre el interior de una cueva en la que se encuentran importantes reservas de agua.

de oxígeno. El pio Édouard Ma en 1891, estuv punto de morir c do, en una de sus pediciones, bebi un río subterrá al que alguien h arrojado el cad de una vaca, c putrefacción h envenenado el agua. Tras años de litigio hay que olvidar que Martel era abogado padre de la espeleología consiguió qu implantara en Francia la conocida como Martel", todavía vigente, que prohíbe ar cualquier tipo de residuo a las simas o vas naturales.

Pan Tau, ¿un Madelman en la tele?

A mediados de la década de 1970 Televisión Española retransmitió una serie de 33 episodios de orige checoslovaco que pasó bastante desapercibida, excepto para los niños que jugaban con Madelman.



La serie se titulaba *Pan Tau* y el protagonista era un muñeco idéntico a un Madelman, vestido al estilo de un *gentleman* inglés con bombín, que con un chasquido de dedos se convertía en una persona real (interpretada por Otto Simanek), pero que no podía hablar. Pan Tau tenía cualidades para solucionar todo tipo de problemas. Así, por ejemplo, en uno de los capítulos hacía las tareas y los exámenes de un niño. Después de este hecho, ¿qué niño no se imaginó a sus Madelman resolviéndole los problemas de matemáticas? *Pan Tau*, que se escribió como serie para la televisión en 1967, acabó por tener también una versión cinematográfica en 1988.





Madelman

El Trampero

El Madelman Trampero, una pieza mítica de la serie Canadá, compañero inseparable del Policía Montada y de los Indios Pieles Rojas, fue un modelo que se anticipó a su tiempo, con un realismo que nunca fue superado por ninguna otra marca.

Con el Trampero, Madel apostaba por un modelo innovador que se convertiría en una pieza mítica. Fue lanzado al mercado en 1972, en versión básica, al mismo tiempo que el Policía Montada de Canadá, en el cuarto catálogo de Madelman. Años después, otras marcas fabricaron modelos parecidos, pero nunca consiguieron superar el realismo de Madelman.

Por el tema, el Trampero permitía incorporar en el mismo juego a los indios y los accesorios de la serie del Lejano Oeste Americano (el cayuco, la carreta, el tipy...), que se comercializaron en la segunda etapa.

Para caracterizar al Trampero, Madel se basó en los cazadores del norte de Estados Unidos, cuya indumentaria, basada en las prendas indias, también era típica en los exploradores de Norteamérica de los siglos XVIII y XIX. Además, una popular serie que Televisión Española emitió en la década de 1970, basada en las hazañas de Daniel Boone (1734-1820), ayudó bastante a contextualizar este personaje. En efecto, este explorador, que desempeñó un destacado papel en la colonización de Kentucky, inspiró el equipamiento del Madelman Trampero de tal manera que muchos niños españoles llamaban al Trampero Daniel Boone, mientras que en el resto de Europa era conocido como Davy Crockett.

Hoy, el Trampero es una pieza difícil de conseguir en perfecto estado, pues para la realización de este modelo se utilizaron materiales, como el tejido con flocaduras para la cazadora que, con el tiempo, acabaron cuarteándose y rompiéndose. Para el gorro, por ejemplo, se utilizó el látex, que suele oxidarse y finalmente desintegrarse; esto hace que las piezas en buen estado de conservación alcancen precios muy elevados.

El Trampero fue el primer Madelman que no siguió el lema "hombres de hoy preparados para la acción", pues hacía referencia a un prototipo y a una indumentaria que pertenecía más al relato de la historia que al hombre contemporáneo.

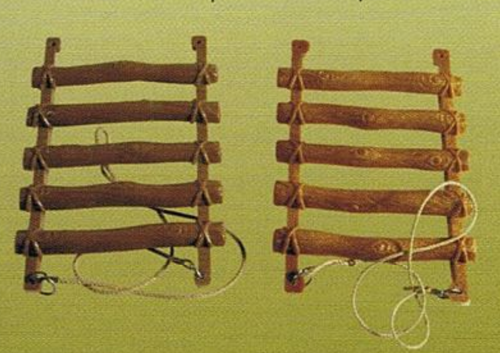


Además de los accesorios básicos, el Trampero de Madelman también disponía de los siguientes complementos:

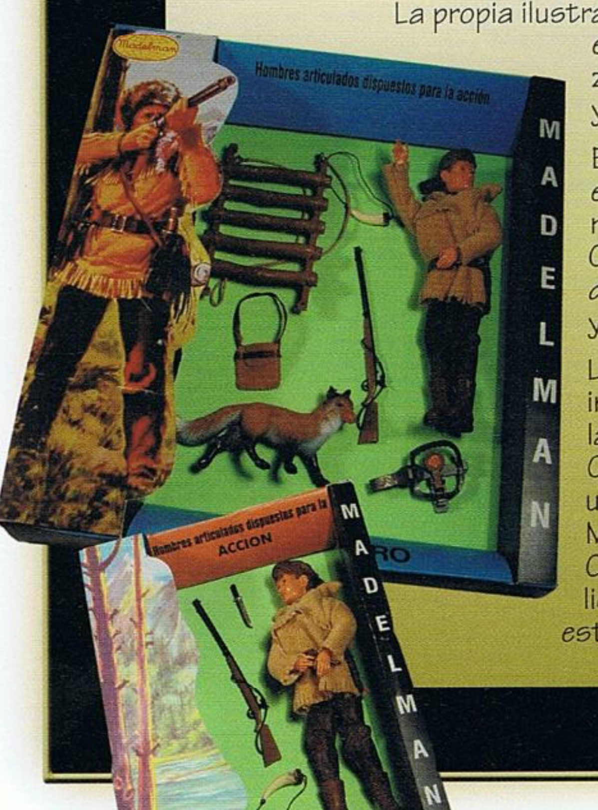
Bolsita realizada en tela con flocaduras que simulaba un zurrón de pellejo, que era el que habitualmente usaban estos cazadores para guardar y llevar su comida (tasajo de venado, carne seca de búfalo, tabaco de mascar...).

Trampa cepo, una pieza asombrosa por su calidad, formada por cuatro piezas de plástico y un resorte metálico que hacía que este artilugio para cazar funcionara realmente; esto se conseguía gracias a un dispositivo que se cerraba automáticamente y aprisionaba al animal cuando éste lo toca. Evidentemente, este tipo de trampas están prohibidas hoy en día.

Trineo elemental provisto de patines rústicos, realizados con simples troncos de madera y tablas atadas y dispuestas perpendicularmente a los mismos para componer la estructura. En uno de sus extremos hay unas cuerdas que sirven para arrastrarlo. En cuanto al color, los hay al menos en tres tonalidades de marrón y, respecto a la textura, se distinguen dos modelos, siendo los de la segunda etapa los que guardan mayor parecido con la madera; en esta etapa también se pasó a utilizar plástico inyectado (RM EXPAN).

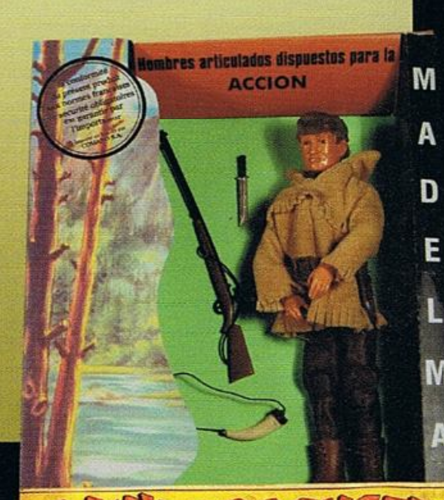


El Trampero fue lanzado al mercado por primera vez en el catálogo de 1972 con formato de equipo básico con la ref. 114. Este Madelman hizo las delicias tanto de los padres como de los hijos, que encontraban en este modelo un apasionante motivador del juego, la exploración de Norteamérica. La propia ilustración de la caja recordaba a los legendarios tramperos y de manera especial a Daniel Boone. El set incluía el trineo, el cepo, el fusil, el zurrón, el zorro, el cuerno de pólvora, el gorro de piel, el cinturón y el puñal.



En 1974 se comercializó en versión individual con la ref. 1091. Para ello se utilizó la misma caja del Policía Montada de Canadá, con una magnífica ilustración que recordaba los paisajes boscosos de Canadá. Este equipo incluía el cuerno de pólvora, el fusil, el puñal, el gorro y el cinturón.

Las piezas más curiosas del formato individual de la primera etapa fueron las distribuidas en Francia por COMANO, S.A, cuyas cajas llevaban un título que personalizaba el Madelman con el nombre de Davy Crockett. Además, aparecía bajo licencia de Walt Disney. Actualmente esta caja es muy difícil de conseguir.

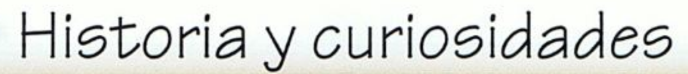






En la segunda etapa de Madelman se comercializó de nuevo el Trampero en formato básico, con la misma dotación que su antecesor, pero con la ref. 510. El equipo individual se editó con la ref. 1091, y en algunas cajas también se incluía el zurrón. La gran sorpresa de la segunda etapa se produjo con la aparición en 1982 del superequipo Canadá, con ref. 805, y con el lanzamiento de toda la serie del Oeste Americano, que abría el abanico de posibilidades de juego.





Los superequipos (I)



Los superequipos fueron la presentación más ambiciosa y completa de todos los sets de las colecciones de Madelman. Los de la primera etapa utilizaron el sistema de cajas fabricadas en una sola pieza, cerradas con retractilado de plástico e impresas sobre la parte de cartón. Los de la segunda etapa adoptaron un sistema de envoltorio tipo caja de cerillas que resultó mucho más interesante porque podía ser utilizado para guardar de nuevo los muñecos.

Más adelante, en los próximos fascículos, analizaremos los superequipos de Madelman atendiendo especialmente a aquellos accesorios o muñecos que sólo aparecieron en este tipo de sets. Ahora empezaremos por el superequipo Pieles Rojas y Canadá.

El superequipo Pieles Rojas

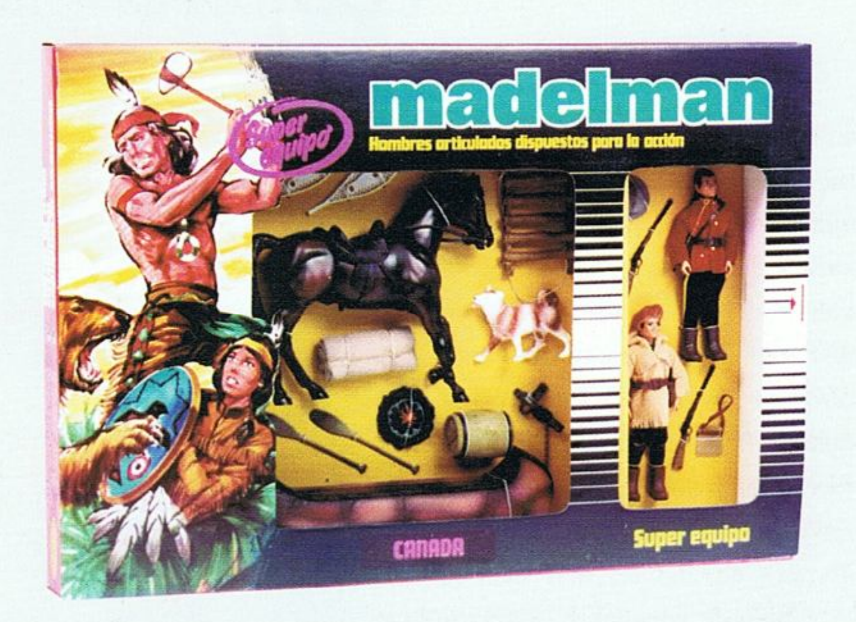
El superequipo Pieles Rojas aparece en el segundo catálogo de 1977 con la referencia 801. Era el más completo de la serie dedicada al Oeste Americano y sólo se fabricó en la segunda etapa. Incluía dos figuras, la del Guerrero Indio, un joven con media melena y chaleco de color naranja que únicamente apareció en este set, y una India Pluma Rosa, que era la misma que la de la referencia 1223, pero sin el niño.

Las piezas que incluía, y que no aparecen en otros equipos, son el trineo de arrastre para el caballo tordo y la versión del escudo indio con un águila negra y roja sobre fondo azul, que es idéntico al que aparece en la ilustración de la caja. Los accesorios que



La presentación y el perfecto surtido de accesorios y complementos convirtieron a los superequipos Madelman en un juguete sin parangón en el mercado español e internacional, el set paradigmático de las figuras de acción.





completaban el superequipo eran la nasa para pescar, la fogata con la estructura de madera y las piedras para colocar el puchero de color marrón, un machete, un winchester, un arco con *carcaj* y cuatro flechas, una lanza, un hacha de guerra, la pipa de la paz, un plano con las diferentes tribus, un estupendo caballo tordo con una manta para montar y una serpiente verde.

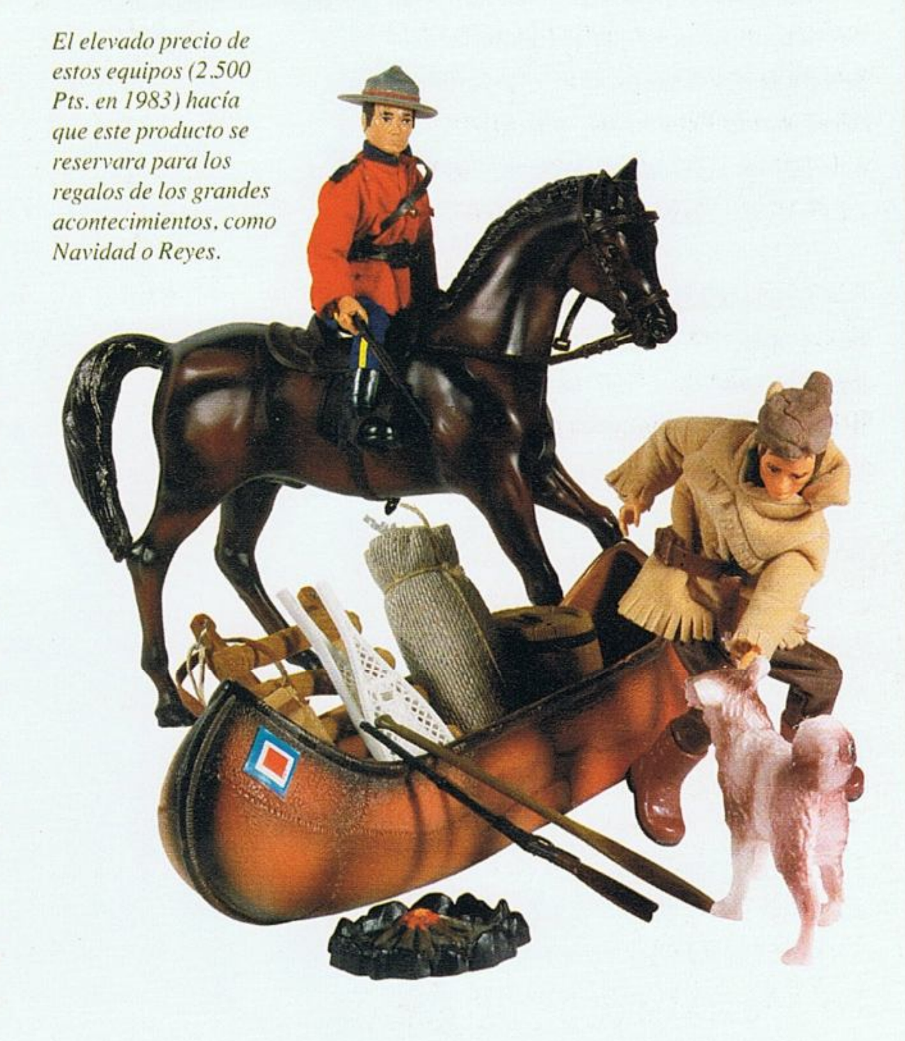
El superequipo Canadá

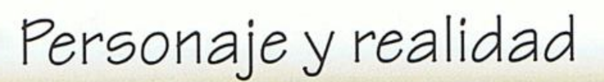
Por su parte, el superequipo Canadá sólo se editó en la segunda etapa y fue el último lanzamiento en este formato de la casa Madel. Apareció en la famosa hojita suelta del catálogo de 1982 con la referencia 805, junto a míticos modelos como el Arquero Rojo, el Enmascarado y el Enlace Cósmico. Como embalaje se utilizó la misma caja que para los Pieles Rojas.

El superequipo Canadá incluía un Policía Montada armado con un winchester y un Trampero con su fusil y su zurrón. Los accesorios eran unas raquetas para la nieve de color blanco, un trineo básico, una trampa cepo, una fogata, dos remos, un barril grande, una pistola tipo Star, un fardo, un perro husky, un cayuco y un precioso caballo alazán con todo el equipo para montar.

Canadá fue realmente una especie de canto del cisne, pues resultó un set sorprendente por lo completo y por la belleza de sus piezas. Aunque no presentó accesorios característicos, los que tenía eran una selección de buenas piezas. El tener estos dos superequipos era el sueño de cualquier niño.

El elevado precio de estos equipos (2.500 Pts. en 1983) hacía que este producto se reservara para los regalos de los grandes acontecimientos, como Navidad o Reyes.





Los tramperos

El trampero es uno de los grandes personajes de la epopeya norteamericana. Sus hazañas y aventuras, su forma de vida salvaje y solitaria en plena naturaleza, lo convirtieron en un ser legendario y con una aureola de romanticismo que inspiraron no pocas obras literarias y cinematográficas. En realidad, los tramperos fueron los primeros exploradores del interior de las tierras de América del Norte, después de algunas más bien fallidas expediciones españolas. Éstas diferían de los tramperos en que se trataba de grupos militares organizados, que lideraron individuos de la talla de, por mentar sólo al más grande, Hernando de Soto, descubridor, en 1541, del río Mississippi.

Arriba, retrato de Daniel Boone (1734-1820) en su madurez. Abajo, Davy Crockett (1786-1836) con el característico traje de trampero. El pintor, J.G. Chapman, puso especial énfasis en resaltar el zurrón, el rifle y el sombrero.

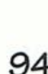
Las primeras colonias en América del Norte

Desde principios del siglo XVII, franceses y británicos empezaron a establecer colonias en lo que hoy es la costa este de Estados Unidos y Canadá. Desde allí partirían los primeros tramperos a explorar tierras desconocidas, aunque, eso sí, siempre con afán lucrativo. Los tramperos no se jugaban la vida por deporte ni por pasatiempo, lo hacían por dinero y sus pretensiones eran negociar con los indios para conseguir pieles de animales. Algunos de ellos establecieron poderosas compañías comerciales, si bien, para conseguirlo, vivieron peligrosas aventuras, como las del ma famoso de los primeros tramperos, francés Radisson, cuyo negocio de piel procedentes de los Grandes Lagos, inu dó Europa de este producto en 1661.

En las décadas siguientes, centenares jóvenes franceses, ávidos de aventuras riqueza, llegaron a las colonias de Can dá. Entre ellos había incluso miembr de la nobleza, como Daniel Greysolo señor de Duluth, que daría nombre a ciudad de Duluth, en Michigan, o Re Cavelier, señor de La Salle, quien, c poco más de veinte años, cruzó el continen de norte a sur (partió de Canadá y alcanzó desembocadura del río Mississippi, en golfo de México).

La mayoría de las veces en solitario, en oc siones en parejas y rara vez en pequeñ grupos, los tramperos fueron los primeros establecer contacto con la gran mayoría las tribus indias de América del Norte, q casi siempre los recibían de forma amisto sin considerar que un extraño dos podían ser extremadamer peligrosos para la propia ex tencia de la tribu, como se dem tró a medio plazo. En realid los tramperos eran la avanzadi de la llamada civilización, q los seguiría con sus misionero sus colonos.

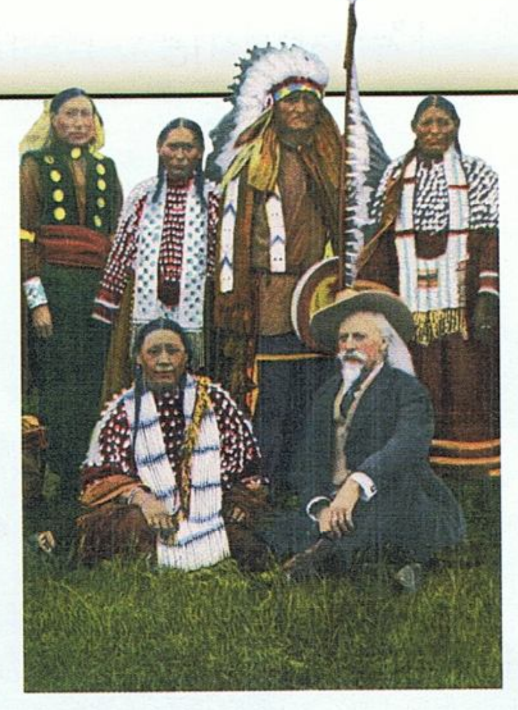
Los tramperos galos fueron, gran medida, los artífices de expansión de Francia en Amé ca del Norte, que llegó a abar



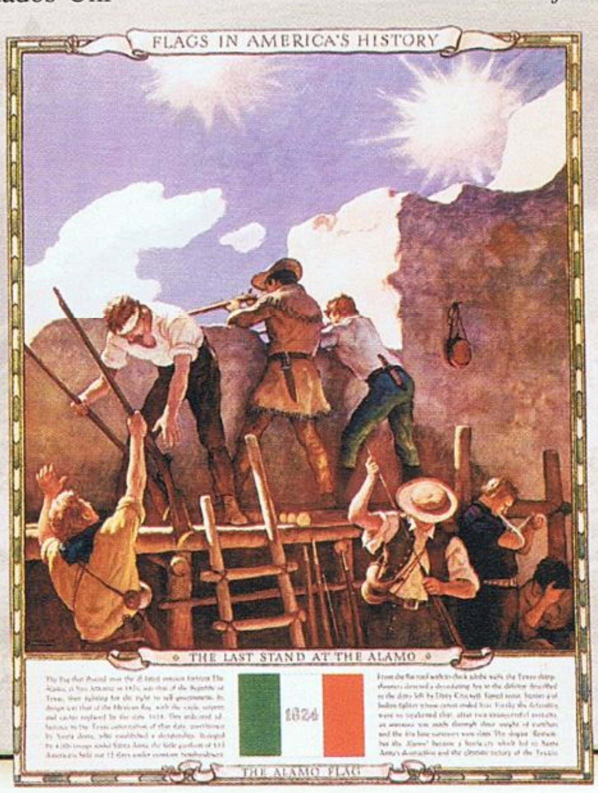
casi la mitad de lo que hoy es Estados Unidos, en un territorio de gigantescas dimensiones que se llamó Luisiana y que abarcaba, de sur a norte, desde las costas del golfo de México hasta los Grandes Lagos, y, de este a oeste, desde el Mississippi hasta el Oregón (casi 20 de los actuales 50 estados que conforman Estados Unidos).

Cuando en 1803 Napoleón Bonaparte vendió Luisiana a Estados Unidos, el presidente Jefferson organizó la primera expedición oficial al vasto territorio recién adquirido, de cuya dirección se encargaron Lewis y Clark, dos nombres clave en la historia universal de las exploraciones. Aunque no eran tramperos sino militares, Lewis y Clark vivieron grandes aventuras remontando el Missouri para llegar hasta la costa oeste de Estados Unidos. Un viaje de casi 10.000 km, ida y vuelta, que un grupo de valientes recorrieron en más de dos años, entre 1804 y 1806, llegando a ser dados oficialmente por muertos por el mismísimo gobierno meses antes de su milagroso regreso.

En su largo periplo, los expedicionarios sólo se encontraron con un hombre blanco, un trampero francés llamado Charbonneau, que se había casado con Sacagawea, la heroica adolescente india que hizo de intérprete de los expedicionarios.



Búfalo Bill junto a Toro Sentado y su familia, dos nombres míticos de la historia norteamericana.



La última batalla en El Álamo, *una litografía que muestra a los últimos resistentes, entre ellos, muchos tramperos.*

TRAMPEROS LEGENDARIOS

Los británicos también tuvieron famosos tramperos, entre los que brilla con luz propia un nombre: Daniel Boone. Con 20 años, en 1754, el infatigable trampero empezó a recorrer territorios inexplorados, dedicado al comercio de las pieles y, más tarde a la fundación de comunidades, en las que vivió con su esposa y su numerosa prole. Y así siguió toda su vida, siempre en busca de nuevas fronteras, hasta cumplidos los 85 años, cuando falleció.

Los nombres de Davy Crockett (que llegó a ser senador) y de Jim Bowie (inventor del cuchillo que lleva su nombre), aunque no fueron exactamente tramperos, también se vinculan al de Daniel Boone, ya que como él fueron lo que en Estados Unidos se conoce como *frontiersmen* (hombres de frontera). Ambos vivieron grandes aventuras antes de morir en la épica batalla de El Álamo (1836), en la que 180 voluntarios de Texas se enfrentaron a un ejército mexicano de 5.000 hombres, resistiendo varios días heroicamente antes de ser exterminados.

Mediado ya el siglo XIX, cuando la civilización blanca se empezaba a extender a un ritmo frenético por todo el Salvaje Oeste, apareció otro tipo de trampero, como Jeremiah Johnson, un personaje real que Robert Redford encarnó para la gran pantalla en *Las aventuras*



de Jeremiah Johnson (1972). Se trataba de personajes solitarios que, al contrario que sus antecesores, no tenían afán de fortuna ni de gloria. Sólo pretendían vivir en la naturaleza, en solitario, alejados de una civilización que no les gustaba nada.

Pertrechados con una escopeta, un gran cuchillo al cinto, zurrón al hombro, tocados con un peculiar gorro de piel con cola y calzados con botas, los tramperos recorrían grandes extensiones de tierras vírgenes, cruza do montañas, valles ríos, a través de bo ques interminables, la búsqueda de piel con las que llenar zurrón. En tiempo esta profesión llegó degenerar cuando introdujeron en el los llamados cazad res de cabelleras, c yas víctimas ya eran animales sino indios, a los que matab para arrancarles la cabellera, ya que, cie clase de personas, pagaban un alto precio p cada indio que mataban.



La india Sacagawea guiando a Lewis y Clark a su paso por las Montañas Rocosas.

Fess Parker, el verdadero trampero

En la década de 1950, Fess Parker protagonizó para Walt Disney *David Crockett, rey de la frontera*, dirigida por Norman Foster, una película que mitificaba al aventurero y héroe norteamericano muerto en la batalla de El Álamo. Parker, un actor al que se encasilló en este tipo de personajes, protagonizó en 1964 la serie de televisión *Daniel Boone*, en la que utilizaba una caracterización muy similar a la de Crockett. Basada en las hazañas de los viejos pioneros estadounidenses, esta serie se mantuvo seis años en programación en Estados Unidos y, finalmente, se estrenó en Televisión Española en 1972. Su argumento eran las aventuras de Daniel Boone, su esposa Rebeca, sus dos hijos, Jemina e Israel, y su amigo el indio Mingo. Resulta curioso constatar que el mismo actor caracterizó a los dos personajes por los que era conocido el Madelman Trampero.



Madelman

El Policía Militar

El Policía Militar, lanzado al mercado en el catálogo de 1971, muy pronto se convirtió en el principal protagonista de la serie Ejército de Tierra. Un modelo indispensable dentro de la colección de los soldados Madelman.

Madel amplió la serie Ejército de Tierra en 1971 con el Policía Militar (PM). Este modelo se dotó con un uniforme genérico, fruto de la selección y simplificación de los elementos diferenciadores de este cuerpo militar. El Policía Militar podía pertenecer a cualquier ejército occidental, aunque recordaba sobre todo a los PM estadounidenses, ya que para el desarrollo de este modelo se tomaron como referente algunas películas norteamericanas basadas en la Segunda Guerra Mundial, como *Vencedores y vencidos* (1961), de Stanley Kramer. La policía militar es un cuerpo militar que se encarga de mantener la ley, el orden y la disciplina en el ámbito castrense, así como del cumplimiento del código de justicia militar y de las ordenanzas y reglamentos que de él se derivan. Para ello, los soldados son seleccionados por sus aptitudes físicas e intelectuales, pues su cometido es complejo y sus misiones requieren tener amplios conocimientos de seguridad civil y militar, que les permitan afrontar cualquier situación: sabotaje, rebeldía, indisciplina, complot, etc.

La estética del uniforme reglamentario de los policías militares es de carácter disuasorio: el color blanco sobre el caqui se convierte en un elemento muy visible dentro de la uniformidad del ejército (con colores que tienden al camuflaje).

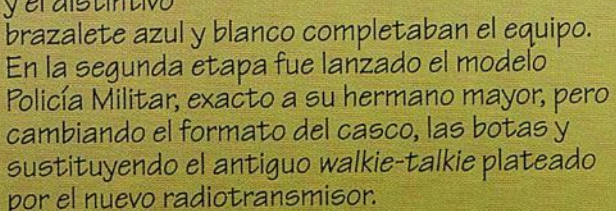
El color blanco de las tobilleras, el cinturón y, sobre todo, el aspecto del casco blanco hacen resaltar este uniforme y, por este motivo, coloquialmente se les suele llamar "copos de nieve". La indumentaria del modelo de Madelman se ciñe a las características descritas.

El Policía Militar, una pieza indispensable en la colección de los soldados Madelman, amplió el mosaico de su ejército y dio una nota de color a las aventuras militares. Quizá por ello este modelo solía desempeñar un papel protagonista en el juego como héroe del batallón, y la tropa del Ejército de Tierra se organizaba a menudo bajo sus órdenes. Sin duda alguna, el Polícia Militar cumplía el lema: "Lo que hace un hombre de acción, puede hacerlo un Madelman".



El Policía Militar se lanzó al mercado en el primer catálogo de 1971 con la ref. 1063. Este primer modelo salió con el traje de camuflaje habitual del Ejército de Tierra de Madelman. En el segundo catálogo, de fines de 1971, el uniforme se actualizó con el uso del color caqui, que se mantuvo durante toda la producción. Este Madelman incluía el casco con las iniciales PM en el frontal, el cinturón con cartuchera practicable y las botas, todo en color blanco. Una porra también blanca, una pistola automática de color gris, un radiotransmisor aluminizado y el distintivo brazalete azul y blanco completaban el equipo. En la segunda etapa fue lanzado el modelo Policía Militar, exacto a su hermano mayor, pero cambiando el formato del casco, las botas y sustituyendo el antiguo *walkie-talkie* plateado por el nuevo radiotransmisor.







Como curiosidad, cabe comentar que muchos de los Policías Militares que se pueden encontrar actualmente con el traje de camuflaje son, en realidad, fáciles recreaciones realizadas por coleccionistas, en las que simplemente colocan todos los accesorios PM sobre un soldado de Madelman.



El Policía Militar de Madelman fue uno de los muchos modelos que sólo se comercializaron en formato individual y, en este caso, no tuvo más accesorios que los descritos anteriormente. En la segunda etapa, el Policía Militar se distribuyó con dos versiones de casco, el que inauguró esta etapa, que era idéntico al de la primera pero de diámetro menor, y otro posterior que tenía un barbuquejo independiente del casco y estaba realizado en PVC blando de color marrón.

Las botas de la segunda etapa eran ligeramente distintas de las que aparecieron en la primera. A primera vista, se apreciaban claramente las dos piezas que la formaban; en la suela, de color negro, se podía ver el logotipo de Madelman, y el resto de la bota estaba realizado en color blanco con tres hebillas exteriores. Las botas de la segunda etapa fueron diseñadas y producidas en la fábrica de Madelman de Madrid y no por IDISA como normalmente se hacía.

Pero lo más destacable de la segunda etapa del Policía Militar fue el nuevo radiotransmisor, desarrollado por IDISA, que superaba con creces al anterior, con claras influencias del *walkie-talkie* de Matt Mason. Se fabricó en dos piezas de plástico: una gris que simulaba la mitad de la carcasa, el pulsador de comunicación y el potenciómetro de volumen, y otra pieza de color negro que representaba la carcasa superior, en la que se colocó un pequeño fragmento de aluminio agujereado, que imitaba la rejilla del micrófono. En la parte superior tenía una pegatina plateada en la que se leía Madelman y, como colofón, utilizaba un alfiler de cabeza plana que simulaba una antena extraíble. Para muchos niños fue una pieza mágica.




Los superequipos (II)



Los superequipos, además de convertirse en verdaderas joyas para el coleccionista, en general son piezas recordadas y deseadas por todos los que jugaron con Madelman.

El superequipo Alto Mando

Este legendario set, sucesor de la Misión Campaña, apareció en el catálogo de 1974 con la referencia 153 y contenía dos figuras: un soldado de tropa, con el habitual uniforme de camuflaje, y un oficial con un traje color verde oliva y gorra de plato también verde con visera negra. Este último modelo sólo aparecía en esta presentación, por lo que se convirtió en una pieza muy difícil de conseguir.

Los accesorios del superequipo Alto Mando eran: una tienda de campaña con estampado de camuflaje, que se montaba con cinco mástiles grises sobre suelo marrón; dos cajas verdes de munición; tres sacos terreros; una mesa y una silla plegables; un farol azul de gas; un maletín portafolios; una pistola automática pavonada; una ametralladora CETME; un mortero; un bazooka con cuatro proyectiles grises con la punta de goma; seis granadas de mano; un radiotransmisor (el modelo del alfiler); unos prismáticos, y una radio de campaña de color verde con auriculares.

El superequipo Alto Mando de la segunda etapa de Madelman no apareció hasta 1981 con la referencia de catálogo 803. Además de presentar el nuevo packaging (sistema caja de cerillas) y las diferencias debidas a la adaptación de los accesorios a los nuevos muñecos, este set incluía como novedad el lanzallamas y un bidón verde de gasolina. Entre lo más destacado de las adaptaciones que sufrieron los accesorios cabe señalar los nuevos diseños de la silla y la mesa, que ahora imitaban las calidades de la madera, lo que se logró gracias al uso de poliestireno antichoque expansible.



El superequipo Misión Submarina

Este superequipo se distribuyó a fines de 1971 con la referencia 150. Se trata de uno de los equipos más divertidos, provisto de dos hombres rana con traje de inmersión realizado en látex negro y ribetes amarillos. Los accesorios incluidos eran el scooter submarino de color naranja, dos equipos de botellas de oxígeno de color amarillo, dos gafas

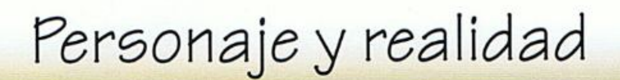


de buceo, un fusil submarino con el arpón metálico, un cofre con tesoro, una bolsa con piedras preciosas, un ánfora completa, cuatro fragmentos de ánfora pertenecientes a un pecio, una linterna roja, un profundímetro, dos cuchillos, dos estrellas de mar, dos caballitos de mar de color naranja y un pulpo de caucho.

En 1980 se lanzó de nuevo al mercado la Misión Submarina en una edición revisada y con la referencia 800. El hombre rana del superequipo de la primera serie fue sustituido por el mítico buzo azul con escafandra amarilla, un muñeco que sólo era posible conseguir en este set. También incluía una jaula antiescualos, de la cual se hicieron dos modelos, uno gris metalizado claro y otro en gris oscuro. Ambas jaulas poseían dos flotadores de estabilización amarillos. Otra gran novedad fue el fantástico tiburón de goma, que abría sus temibles fauces cuando se le presionaba el vientre y que fue modelado por Enrique Gerona en Madel (Madrid). Actualmente estas tres piezas (buzo azul, jaula y tiburón) son muy difíciles de conseguir. Finalmente, otros accesorios del superequipo Misión Submarina fueron las gafas de buceo, unas botellas de oxígeno amarillas con la base negra, un fusil submarino, una linterna roja, un cofre con tesoro, dos puñales con funda, un hacha, una bomba de aire roja para el buzo, zuecos con la plomada realizada en *zamac*, una boya de situación, un escapulario gris, dos estrellas de mar y un caballito de mar. En resumen, puede afirmarse que los superequipos de Madelman son juguetes que no han sido superados ni en calidad ni en acabado.

Para crear el Buzo, Sotelo, el ingeniero de Exin, y Puig, el modelista, solicitaron al puerto de Barcelona un traje de inmersión. Esto permitió hacer un modelo a escala con un realismo insuperable.





La policía militar

La policía militar desempeña funciones muy similares a las que desarrolla la policía en la sociedad civil: investigación de delitos, detención de sospechosos e incluso control del tráfico. Estas funciones policiales dentro de los ejércitos se han venido practicando desde tiempos de los romanos, que contaban con la figura del *estator*, un soldado que vigilaba y supervisaba a los soldados del ejército. En la Edad Media, quien desempeñaba la función del policía militar era el preboste, un cargo que existía en los ejércitos ingleses desde los tiempos de Ricardo Corazón de León (fines del siglo XII). Los cuerpos policiales militares empezaron a generalizarse durante el Renacimiento. Así, el célebre Enrique VIII designó, en 1511, un primer mariscal preboste en la persona de sir Henry Guildford, que aparece llevando sus insignias en un magnífico retrato que le hiciera Hans Holbein, el Joven. En Alemania, durante la guerra de los Treinta Años (1618-1648), el regimiento de El oso negro (*Die schwarzen Baren*) ejerció las funciones propias de la policía militar tal como la entendemos hoy.

Arriba, Henry Guildford, designado preboste por el rey Enrique VIII de Inglaterra. Abajo, un guardián de la paz francés y un policía militar estadounidense en París durante la Primera Guerra Mundial.

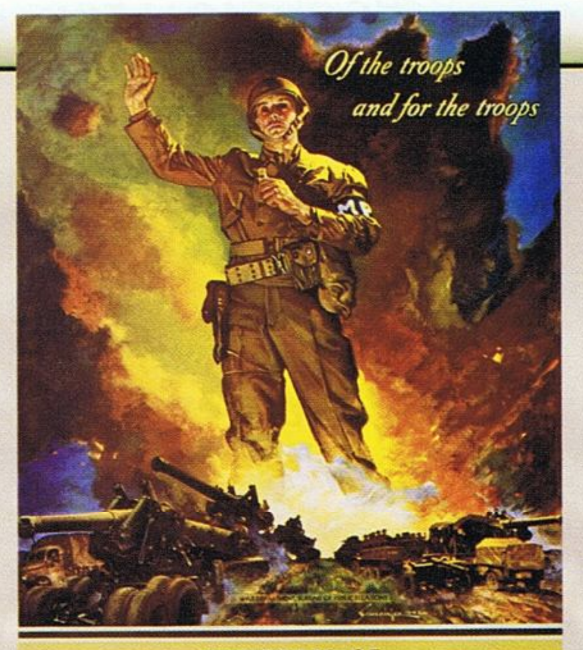


La policía militar en Estados Unidos

En Estados Unidos, cuyo ejército tiene la policía militar más célebre del mundo (en gran medida gracias al cine), este cargo existe desde el principio de su historia, ya que en 1776 (año en que se proclamó la independencia de la nueva nación y en que se inició la guerra abierta contra los casacas rojas) el general George Washington nombró a un preboste marcial "del ejército de las Colonias Unidas". Un par de años más tarde, en plena contienda, una resolución del Congreso estableció un cuerpo de prebostes militares, que, eso sí, quedó disuelto en cuanto cesaron las hostilidades con Gran Bretaña, cinco años más tarde. Durante la guerra civil, o guerra de Secesión (1861-1865), también existió en el seno del ejército estadounidense un preboste general que tenía bajo su mando un nutrido cuerpo de soldados encargados de apresar a los desertores, detectar a los espías, arrestar a personas desleales y recuperar las propiedades gubernamentales robadas, desde dinero hasta armas.

Tras una última reactivación de este cuerpo durante la breve participación de Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial (1917-1918), el cuerpo de prebostes desapareció del ejército estadounidense para dejar paso algunos años más tarde a la moderna policía militar, en inglés *military police*, más conocida por las siglas MP.

Sin duda previendo lo que estaba a punto de acontecer, dada la delicada situación internacional, el cuerpo de la policía militar de Estados Unidos fue creado el 26 de septiembre de 1941. Sólo seis semanas después, el 7 de diciembre, los japoneses ataca-



Póster divulgado por el ejército estadounidense durante la campaña de reclutamiento (1942) para el cuerpo de policía militar.

ron la base estadounidense de Pearl Harbour en Hawai, y Estados Unidos entró en la Segunda Guerra Mundial, que había comenzado hacía ya más de dos años. Los diferentes cuerpos de policía militar estadounidense, durante la guerra, englobaron a más de doscientos mil hombres, aunque la cifra se redujo drásticamente al acabar la contienda.

En 1950 se autorizó por ley el establecimiento de cuerpos de policía militar como una rama básica del ejército estadounidense. Durante la guerra de Corea, que empezó aquel año y concluyó en 1953, los efectivos de la policía militar superaron la cifra de cuarenta mil hombres. Desde entonces, y de eso hace más de medio siglo, en cualquier lugar donde haya desplegados o estacionados efectivos del ejército de Estados Unidos, hay una unidad de policía militar. En todas las bases que la mayor potencia militar del planeta tiene repartidas a lo largo y ancho del globo, la policía militar es la encargada de la seguridad, por lo que controla los puestos de acceso al interior de las áreas militares y su perímetro.

Los futuros mandos de la policía militar se forjan en la United States Army Military Police School (USAMPS), que desde 1999 tiene su sede en Fort Leonard Wood, Missouri, aunque anteriormente estuvo en Georgia, primero en Fort Gordon y más tarde en Fort McClellan (1974). En esta academia, los cadetes estudian y se entrenan para llegar a ser oficiales de la policía militar. Allí, además de aprender el manejo de las armas, estudian las leyes militares y los deberes propios de este cuerpo. La escuela cuenta con un interesante museo dedicado a la policía militar, en el que se pueden ver recreaciones de las diversas etapas de la historia de esta unidad.





Dos policías militares de tropas de paz de las Naciones Unidas enviadas a Macedonia.

Funciones

Las principales funciones de la policía militar son: mantener la ley y el orden, prevenir e investigar los crímenes y ocuparse del funcionamiento de las cárceles en el ámbito militar. Sus misiones incluyen la captura y entrega a las autoridades militares de los desertores y

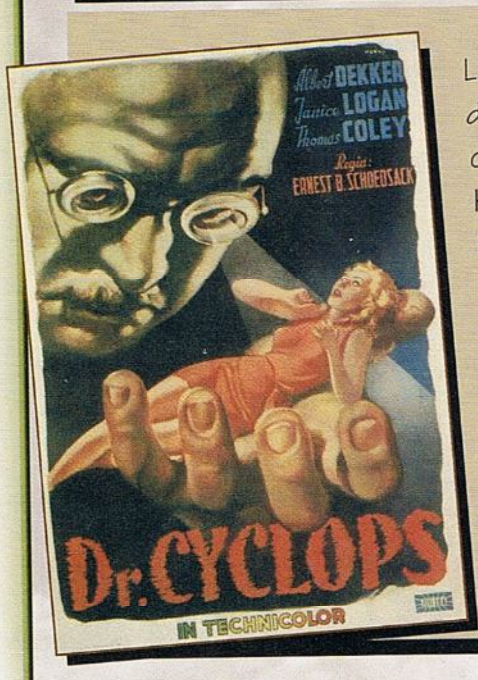


Dos policías militares estadounidenses vigilan los movimientos del ejército de Corea del Norte cerca de la frontera con Corea del Sur.

los prisioneros evadidos, el reentrenamiento y la rehabilitación de los prisioneros militares, el control del tráfico en las bases militares, la seguridad física de los puestos, los campamentos y las bases, y la protección de sus camaradas soldados. En tiempos de guerra, la policía militar asume tareas adicionales, como el cuidado y la custodia de los prisioneros de guerra, así como de la documentación perteneciente a éstos, y la evacuación y movilización de refugiados.

En caso de que fu
necesario, la poli
militar, como el re
de los soldados, ti
el deber de entrar
combate como cue
de infantería.
El mando de la pol
militar estadounid
se recae en el ma
cal preboste gene
la principal autori
legal del Estado
yor del ejército, y se encarga de encauzar
directrices políticas de la policía militar y
supervisar el entrenamiento técnico, así co
del buen funcionamiento de las diferentes
dades de la policía.

El "complejo de Gepeto"



La idea de que los Madelman adquirieran vida propia era el sueño de mucho
de los niños que jugaron con ellos, fantasía tal vez inducida por películas
cuyos guiones se basan en muñecos que pueden adquirir la dimensión
humana, gracias a los experimentos de extravagantes científicos o
hechizos mágicos de brujas y magos. Películas como *La novia de Frankeste*
de James Whale, *Simbad y la princesa*, de Nathan Juran, *Dr. Cyclops*, de
Ernest B. Schoedsack, *Muñecos infernales*, del genial Tod Browning (*Freaks*
o incluso *Los viajes de Gulliver*, de Jack Sher, son algunos ejemplos de
esta ilusión.
Tal vez este delirio se podría denominar el "complejo de Gepeto", en hono
de uno de los personajes de *Pinocho* de Carlo Collodi (1826-1890), cuyo
argumento giraba en torno a las aventuras y desventuras de un muñec
de madera que se convertía en niño.

Madelman

El Socorrista de Campaña

El Madelman Socorrista de Campaña fue un homenaje a los cuerpos de sanitarios del ejército, médicos y enfermeros que desempeñan una labor insustituible en los conflictos bélicos.

El Socorrista de Campaña, un modelo perteneciente a la serie Ejército de Tierra de Madelman, estaba inspirado hasta el último detalle en los servicios sanitarios del ejército. Representaba a un médico o auxiliar sanitario militar e iba equipado con fonendoscopio, medicamentos, equipo de transfusiones y otros accesorios necesarios en su profesión.

El Socorrista se convirtió en un tributo a la Cruz Roja, organización internacional de carácter no gubernamental con fines humanitarios. Esta institución es reconocida por las autoridades militares de la mayoría de los países, por lo que goza de privilegios e inmunidad en conflictos bélicos internacionales que le permiten actuar como intermediario neutral, velar por las condiciones de los prisioneros de guerra y hacerse cargo de la distribución de alimentos y ropa, medicinas e incluso el intercambio de correspondencia.

El origen de la Cruz Roja se puede situar en la batalla de Solferino (Italia, 1859) en la que un joven filántropo suizo, Henri Dunant (premio Nobel de la Paz en 1901), concibió una organización permanente de voluntarios que, en situaciones de guerra o de catástrofes, pudieran prestar ayuda sin distinción de naciones.

En 1864 se firmó la convención de Ginebra, que otorgaba universalidad a esta institución, y se aprobaba su distintivo, una Cruz Roja sobre fondo blanco. Esta misma institución toma el nombre de la Media Luna Roja en la mayoría de los estados musulmanes, y su funcionamiento es exactamente el mismo.

En el juego, el Socorrista era el responsable de las tareas de supervivencia de los miembros del Ejército de Tierra. Gracias a su formidable equipo de accesorios, los niños podían dejar volar la imaginación y convertirse en médicos o enfermeros de la Cruz Roja. En realidad, el eslogan utilizado para este equipo de Madel, "Prestar auxilio y socorro", ya incitaba a ello. Sin duda, de toda la serie Ejército de Tierra, éste era el modelo menos beligerante y que proponía una actividad más dirigida a la ayuda que al conflicto.



El conjunto de Socorrismo de Campaña se comercializó en el primer catálogo de Madelman (el de doble hoja) en 1970 como equipo básico y con la ref. 112. Este producto incluía la maleta botiquín con el equipo de transfusiones, el fonendoscopio, las vendas de caucho, dos botellitas, el algodón, la cajita de medicamentos, una camilla, una muleta, la bandera y el casco. La caja estaba ilustrada de forma horizontal, con un dibujo alusivo a un combate.

El equipo individual se comercializó en el catálogo de 1971 con la ref. 1065, también con el nombre Socorrismo de Campaña. Sólo incluía una bolsa sanitaria con dos pequeños botes, el algodón, la cajita de medicamentos y el casco. Se utilizó la misma caja que en toda la serie del Ejército de Tierra. En la segunda etapa, en el equipo individual se mantuvo el modelo con el mismo número de referencia, y como novedad se añadió el fonendo. El casco de la segunda etapa era más completo e incluía el barbuquejo separado.



El Socorrista presentaba un set documentado hasta el más mínimo detalle.

La maleta-botiquín, para guardar y transportar el equipo médico, estaba realizada en dos piezas de plástico unidas por bisagras, que permitían abrirla y cerrarla mediante un sistema de cierre por enganche. Su interior estaba dividido en compartimentos que servían para distribuir los artilugios médicos y los medicamentos. Además, esta maleta disponía de un dispositivo al que se podía anclar el equipo de transfusiones, formado por un mástil metálico en el que se colocaba la botella de plasma sanguíneo, que se sujetaba a un soporte negro. La transfusión se realizaba mediante una vía que se adaptaba al brazo del muñeco a través de una pulsera negra.

El fonendoscopio, realizado en una única pieza de plástico negro, simulaba a la perfección los dos auriculares que el médico introduce en los oídos y los tubos de goma que enlazan la boquilla con la que se ausculta al paciente.

Las vendas de caucho, también de una sola pieza, estaban pintadas de blanco, con manchas rojas imitando la sangre. Al ser elásticas, se podían colocar con facilidad en las articulaciones y en la cabeza del muñeco para simular lesiones.

La camilla de campaña portátil, bastante estrecha, estaba formada por una tela sujetada por dos varas de plástico marrón con empuñaduras y unas piezas que hacían las veces de pie. Para la tela se utilizaron tres tonalidades distintas de beige.

La bandera cuadrada con la insignia de la Cruz Roja estaba realizada en papel plastificado y se aseguraba por uno de sus lados a un asta con pie. Se fabricó en blanco y en crema.



En la segunda etapa no se fabricó el Socorrismo de Campaña en versión básica. Esta propuesta fue sustituida por la Enfermera de Campaña, con ref. 524. Lanzada en el catálogo de 1977, esta muñeca presentaba todas las características de los Madelman para ocuparse de las funciones de auxiliar sanitario de la tropa. El set incluía la maleta-botiquín con el equipo de transfusiones y toda la dotación de utensilios aparecidos en las ediciones anteriores (dos botellitas, algodón, fonendoscopio, cajita de medicinas y vendas). Como novedad incluía una bata blanca y una mascarilla. Las botas de este modelo eran un objeto curioso, pues estaban realizadas en una única pieza de plástico más blando que el utilizado habitualmente en el calzado general de Madelman. También el cinturón era distinto, con la correa lisa y una hebilla grande.







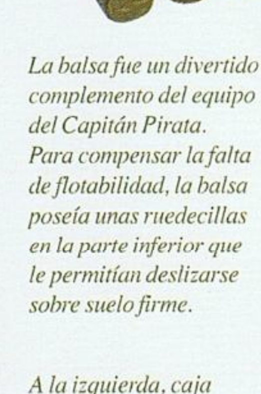
Los superequipos (III)

El superequipo Capitán Pirata

Este superequipo, que apareció en 1974 con la referencia 154, presentaba un material que predisponía al juego de aventura y que transportaba al niño al mundo de los bucaneros y filibusteros. Madel apostó por los piratas, unos personajes clásicos con la aureola de ser los más temidos de todos los mares. La caja contenía dos Madelman: el Capitán Pirata y su inseparable Pirata Pata Palo. El primero de ellos, en la segunda etapa, fue comercializado en formato individual con el nombre de Dick el Tuerto.

El conjunto incluía el cofre del tesoro, una pala, un farol, un barril de ron, un mapa con las intrucciones para encontrar el tesoro, una botella de ron, un cuchillo, un papagayo, un cubo, una espada, un hacha, una pistola y un catalejo plegable. Todos estos accesorios aparecían también en otros sets, pero la bola con grillete, el barril de pólvora, el bichero y la balsa eran exclusivos del superequipo Capitán Pirata. La balsa estaba formada por siete troncos, sobre los que se alzaba un mástil en el que se izaba la bandera pirata negra con calavera y las tibias en blanco. En el borde de la balsa estaba colocada la chumacera, realizada con un tronco de menor tamaño perpendicular a los anteriores, con el tolete para colocar el remo. Todas las piezas simulaban estar atadas con cuerdas.

El superequipo Capitán Pirata no apareció en los catálogos de la segunda etapa, y en la etapa de transición sólo se fabricaron algunos equipos, en los que la caja era de la primera etapa y los muñecos, de la segunda. En realidad, esto ocurrió con todos los superequipos de la primera etapa.



La balsa fue un divertido complemento del equipo del Capitán Pirata. Para compensar la falta de flotabilidad, la balsa poseía unas ruedecillas en la parte inferior que le permitían deslizarse sobre suelo firme.

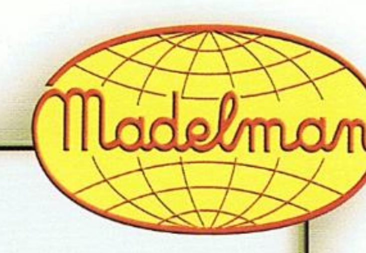


A la izquierda, caja utilizada en el interín de la primera a la segunda etapa. En este periodo de transición los maniquíes utilizados eran los de segunda generación.



El superequipo Estación Polar

La Estación Polar, otro completísimo superequipo, se comercializó en 1971 con la referencia 151. Este modelo, que trasladaba al niño a las desconocidas tierras heladas del Ártico, estaba dotado de dos exploradores polares, un trineo con perro, dos raquetas blancas, un látigo, un anemómetro, una cocina y las piezas fabricadas exclusivamente para este tema, como el témpano de hielo en forma de poza, realizado en plástico transparente y con un cartón de fondo que simulaba el agua. En esta poza helada se podía colocar el pececito con el sedal para que pudiera ser pescado. El pez, hoy una pieza dificilísima de con-





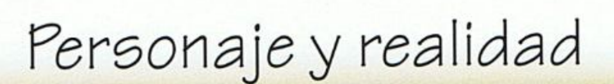
En esta página, cajas y accesorios del set Estación Polar. Cabe destacar la radio de campaña gris y negra y el pececito con sedal de la poza, una de las piezas más difíciles de conseguir. Este pez estaba pensado para colocarlo debajo del hielo y tirar del hilo para ver cómo se deslizaba, creando un efecto de realismo.

seguir, se fabricó en varios colores. Otra pieza curiosa era el pingüino, que estaba formado por cinco piezas de plástico distintas, algo que no sucedía en ningún otro animal de la colección Madel. También cabe destacar la radio de campaña, que se presentó en dos colores, una gris y otra negra, y que sólo aparecía en este equipo.

En la segunda etapa, la Estación Polar fue reeditada en 1982 con la referencia 804, y se llevaron a cabo algunas actualizaciones: se cambió un explorador polar por un soldado de tropa de montaña blanco con esquís marrones y se añadió un perro al trineo. Otra curiosidad es que, en lugar de coser los accesorios directamente en el cartón como era habitual, añadieron el cartón completo de los accesorios de la segunda etapa Polar con referencia 605 y desaparecieron el pececito, el látigo y la radio.







La Cruz Roja

En junio de 1859, un joven viajero suizo llamado Henri Dunant asistió, como horrorizado testigo, a la sangrienta batalla de Solferino, que libraban los italianos contra los austriacos en la guerra que finalmente desembocaría en la reunificación de Italia. Tras la batalla 40.000 soldados yacían muertos o moribundos, y miles de heridos inundaban iglesias, escuelas y casas particulares de la vecina localidad de Castiglione. Ante la magnitud del desastre, el joven Dunant organizó un cuerpo de voluntarios formado por frailes, amas de casa, turistas que como él visitaban el idílico norte de Italia y todo aquel que quisiera ayudar, para recoger, curar y alimentar a los heridos, sin importar que fueran italianos o austriacos. Aquél fue el origen de la Cruz Roja.

A partir de entonces, Dunant encabezó una campaña internacional en favor de la víctimas de la guerra, cuya idea básica se resumía en esta frase: "Es necesario formar, en tiempos de paz, una asociación en cada país, en la que hombres y mujeres sean preparados para poder prestar ayuda a los heridos en tiempos de guerra".



Embarque de soldados heridos en un tren de la Cruz Roja, en Cambrai (Francia) en 1916.

PRIMEROS PASOS E INTERNACIONALIZACIÓN

En octubre de 1863 se reunió en Ginebra el primer comité internacional de la Cruz Roja, al que asistieron delegados de 16 países europeos. Al año siguiente, también en Ginebra, r
sentantes de 12 gobiernos
peos firmaron un primer tr
por el que se compromet
socorrer a los heridos de g
ya fueran amigos o enemig
En el último tercio del sigl
la Cruz Roja ayudó a pali
estragos de numerosas gu
desde la Pruso-Danesa de
hasta la guerra de los Bóers en Sudáfric
empezó en 1899, pasando por la guerra
co-Prusiana de 1870 o la guerra de Cu
1898. En 1901, un Henri Dunant ya o
nario fue el primer premiado con el No
la Paz. El recién iniciado siglo XX traer
chas más guerras y más desastres que n
na de las centurias precedentes. Dunant
en 1910.

Durante las dos guerras mundiales, la
Roja desarrolló un determinante pap
control, hasta donde pudo, de los prin
de respeto a las causas humanitarias.
sus funciones destacaban las visitas

Abajo, a la izquierda, retrato de Henri Dunant, el fundador de la Cruz Roja. A la derecha, firma de la primera convención de la Cruz Roja, celebrada en Ginebra en 1867.



campos de prisioneros, exigiendo que los prisioneros fueran bien tratados, cobijados, alimentados y asistidos por médicos. Durante la Segunda Guerra Mundial, los voluntarios de la Cruz Roja hicieron más de 10.000 visitas a campos de prisioneros, incluidos algunos campos de concentración nazis, adornados y suavizados para la ocasión. Por su labor durante las dos grandes guerras, la Cruz Roja volvió a ser galardonada con sendos premios Nobel de la Paz (en 1917 y 1944). Además, en la primera mitad del siglo XX, esta organización desarrolló una frenética actividad en guerras tan dispares como la Ruso-Japonesa, la de los Balcanes, la del Chaco, entre Bolivia y Paraguay, la guerra civil española, la invasión italiana de Etiopía o la ocupación japonesa de China. La Cruz Roja se había extendido a los cinco continentes.



Una enfermera extrae sangre a una voluntaria durante una campaña llevada a cabo por la Cruz Roja durante la Segunda Guerra Mundial.

La Cruz Roja agrupa a distintas sociedades de diferentes países, que han adoptado, en su mayoría, la Cruz Roja como emblema, si bien en los países árabes se utiliza la Media Luna Roja y en Irán el León Rojo. En 1900 existían 27 de estas sociedades en otros tantos países, siendo las pioneras las fundadas entre 1863 y 1864 en Francia, Italia, Dinamarca, Bélgica, España y en varios países germanos (Alemania todavía no estaba unificada). A mediados del siglo XX, la Cruz Roja estaba integrada por más de 70 sociedades nacionales, con sedes permanentes en las capitales de otros tantos países. En 1963, con motivo de su primer centenario, la Cruz Roja recibió su cuarto premio Nobel de la Paz. También aquel año se creó en Suiza la Cruz Roja Internacional. Hoy, después de 140 años, la Cruz Roja engloba 114 sociedades nacionales de otros tantos países, pero aún queda mucho por hacer, ya que en el mundo hay unos 200 países independientes, de los cuales casi la mitad todavía no están afiliados a esta organización humanitaria.



Miembros del cuerpo de socorristas desembarcan de un helicóptero marcado con la cruz roja a soldados franceses heridos durante la guerra de Indochina (1946-1954).

AYUDA HUMANITARIA EN CATÁSTROFES NATURALES

Además de los conflictos armados, los voluntarios de la Cruz Roja han desarrollado labores humanitarias en catástrofes naturales, como las provocadas por terremotos y huracanes. Ya en el famoso terremoto que destruyó la ciudad californiana de San Francisco, en 1906, los voluntarios de la Cruz Roja estadounidense (fundada en 1881) participaron en las tareas de salvamento y descombro, dando refugio, alimento y asistencia médica a los damnificados. La Cruz Roja también asiste a las víctimas de hambrunas debidas a sequías y presta ayuda a los refugiados desplazados por las guerras.





Una voluntaria de la Cruz Roja y dos cascos azules ucranianos transportan en una camilla a un anciano herido en Sarajevo en 1994.

La Cruz Roja es, sobre todo desde la Primera Guerra Mundial, un símbolo que todos los combatientes han respetado. Los camiones, los trenes y las personas que llevan el emblema de la Cruz Roja, o de la Media Luna Roja, han podido internarse en áreas de conflicto con una cierta seguridad para poder socorrer a las personas necesitadas, evacuando a los heridos y a los civiles. Una Cruz Roja en el techo de un edificio, en medio de una ci intensamente bombardeada, ha salvad incontables ocasiones, las vidas de mu personas heridas o refugiadas, pero da riesgo que entrañan las misiones huma rias de esta índole, no han sido poco voluntarios de la Cruz Roja que han pe la vida en su generoso intento de ayudar demás. En la Primera Guerra Mundi Cruz Roja estadounidense sufrió 400 en su gran mayoría mujeres que trabajab enfermeras. En la Segunda Guerra Mu se logró reducir esta cifra a menos de un tenar de voluntarios muertos.

M.A.S.H.

La mayoría de las películas cuyo tema se basa en el socorrismo militar suele estar asociada al drama, excepto M.A.S.H. (Mobile Army Surgical Hospital), una trepidante comedia en la que el escenario doloro de un hospital de primera línea de combate es superado por un ambiente de locura y humor. Su argumen gira en torno a tres cirujanos, interpretados por Donald Sutherland, Tom Skerritt y Elliot Gould, destinados como socorristas de campaña a la guerra de Corea, en el hospital 4077, donde el humor y la falta de disciplina es lo habitual. En 1970 esta película, dirigida por Robert Altman, obtuvo el Oscar al mejor guión, escrito por Ring Lardner. Posteriormente se realizó una serie de televisión, que fue estrenada en Estados Unidos en 1972 y de la que se grabaron más de 250 capítulos. La historia seguía el mismo argumento que la película y fue un gran éxito. La versión televisiva estaba protagonizada por Alan Alda (Hawkeye), Loretta Switt (Morritos Calientes) y Wayne Rogers (Trapper John).






El Porteador

El Porteador de Madelman, que apareció en 1969 en una caja roja, fue, junto a su inseparable compañero el Cazador Safari, una de las primeras piezas de la colección de temática africana.

Madelman presentó un Porteador africano, cuya imagen se correspondía con la de un indígena occidentalizado, con el talante de los organizadores de los grandes safaris africanos. Estos hombres hacían las veces de intérpretes y guías, advirtiendo de los peligros que acechaban en la selva y de las técnicas de supervivencia desconocidas para el aventurero foráneo. Este personaje era fácilmente reconocible por un niño de la época, pues le remitía a las películas de Tarzán.

Algunos pueblos indígenas, como los kikuyu, fueron colaboradores de colonos y aventureros occidentales; otros, como los masais, sólo trabajaron para los exploradores como guías de safari. También hubo pueblos, como los batutsi o los zulúes, que evitaron relacionarse con el hombre blanco y se mantuvieron al margen de sus expediciones.

El Porteador de Madelman fue un tributo a África y a su población que, desinteresadamente, ayudó a los occidentales a descubrir su territorio y sus vastas riquezas naturales. Pero, además, el Porteador significó la ampliación de razas humanas en las colecciones de Madelman. No obstante, tuvieron que pasar algunos años antes de que se proyectasen muñecos de otras razas, como los fabulosos Pieles Rojas (1976) de la segunda etapa o el Explorador Indio (ref. 1224), que desempeñaba un papel parecido al del Porteador: ayudar a los "rostros pálidos", en este caso, en la conquista del Oeste americano.

Sin embargo, el tema del porteador podría haber conducido a otras regiones y plantear nuevas aventuras en nuevos contextos geográficos, culturales o históricos. Así, sería una aventura completamente distinta la de un *sherpa* tibetano, uno de los más prestigiosos porteadores y guías de las expediciones montañeras, cuyo éxito suele estar determinado por ellos, como lo demostró Tenzing Norkay, sin cuya ayuda E. Percival Hillary difícilmente habría alcanzado la cima del Everest en 1953.

Pero volviendo a nuestro Madelman, el Porteador es un referente recordado por toda una generación de niños españoles a quienes les resultó imprescindible "para vivir las más fascinantes aventuras".

El Porteador fue lanzado al mercado en 1969, con la ref. 106 en el formato de caja roja o "ataúd", como era conocido en la fábrica este embalaje. La característica de los primeros modelos de raza negra está en los labios, que son de un rojo muy intenso, y sobre todo en el sistema de articulación "Atomiun", realizado en nailon de color negro en lugar de blanco. La caja roja estaba equipada con un fez rojo, una cartuchera con pistola, un mono y un machete.

El Porteador fue utilizado para acompañar al Cazador Safari en la mítica Misión Safari de 1969, con la ref. 140.

En 1971, el Porteador volvió a comercializarse, con la ref. 1011, utilizando la misma caja que la del Cazador Safari. Sin embargo, en este set el mono de la caja roja se cambió por un fardo y por cuatro colmillos de elefante.

En la segunda etapa, el Porteador se mantuvo igual, aunque se vio afectado por los cambios intrínsecos de la segunda etapa (botas, pies, etc.). Cabe destacar que el maniquí negro fue el único modelo que mantuvo los ojos de cristal en la segunda etapa.

El Porteador nunca se presentó como equipo básico, pero, en cambio, apareció en dos superequipos: primero, con la ref. 152, en el Kenia Safari de 1974 de la primera etapa compartiendo set con el Cazador y, después, en el Kenia Safari de la segunda etapa, con ref. 802 y compartiendo caja con el Guía de Safari.



Como curiosidad, el modelo de Exin Mex tenía un gesto especial, como de sorpresa. Sus ojos estaban pintados con menos precisión, lo que hacía que tuviera una cara de susto impresionante. Los accesorios de las figuras mexicanas *loose* son diferentes, pues pertenecen a la marca estadounidense Marx Toys.

Otros accesorios del porteador negro:

De los cuatro monos, el que tiene los brazos abiertos es un chimpancé enano; los otros tres se parecen morfológicamente al macaco, especialmente por su color y larga cola, aunque sus cabezas recuerdan la de los chimpancés. Estaban fabricados en una sola pieza de plástico y tenían los ojos y la boca pintados a mano. Cualquiera de estos cuatro modelos podía aparecer en los set del Porteador. En Exin Mex estos monos eran de color negro y se conocían como monos araña.

El fardo es un paquete grande de arpillera o lienzo embreado, muy apretado, que se utilizaba para transportar mercancías que precisaban protegerse para no lastimarlas. El fardo del Madelman Porteador consiste en una arpillera enrollada y atada con cordón de cáñamo.

Cuatro colmillos de elefante solían acompañar el set. En la actualidad sería pedagógicamente incorrecto incorporar en un juguete piezas que puedan relacionarse con un comercio ilegal como es el caso del marfil, pero en los años setenta el tráfico de marfil era lícito y todo un negocio.



Los superequipos (IV)

El superequipo Kenia Safari

El superequipo Kenia Safari apareció en el catálogo de 1974 con la referencia 152. Pertenece, por tanto, a la primera etapa, pero tiene claras reminiscencias de la atávica y mítica Misión Safari del año 1969. La caja incluía un Cazador y un Porteador, una pareja que permitió que la imaginación de varias generaciones de niños se adentrara en el corazón de África en busca de aventuras. El equipo, además de estos Madelman, presentaba una cantimplora, un mapa, un machete, una pistola con cartuchera, dos monos, una bolsa de botiquín completa, seis colmillos de marfil, unos prismáticos, un farol azul, un rifle, dos sillas y una mesa plegable y, como piezas exclusivas, tenía una jaula, compuesta por seis laterales de barrotes que se podían unir entre sí, una radio de campaña de color crema, una tienda de campaña beige con los palos grises y el suelo de color marrón, y una pantera negra



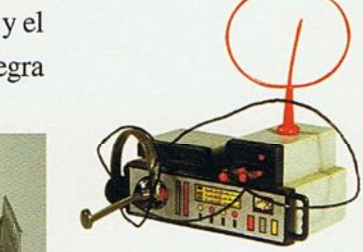


En las dos etapas de Madel se apostó por el safari y la aventura y se presentó estos dos superequipos, con una dotación acertada de accesorios.

que posteriormente fue sustitu por un fiero león. Los anima fueron fabricados por Coma para Madelman y eran de una s pieza de plástico macizo magn camente pintada. La casa Com si los reeditó años más tarde, p en goma dura, un material para jicamente más blando que el pl tico de las piezas originales.

En los catálogos inglés y portugués apare una rara combinación del Kenia Safari dos Cazadores y sin el Porteador. Esta es hoy una pieza rarísima.

En la segunda etapa, el supereq po Kenia Safari apareció en catálogo de 1977 con la referen 152, con la misma caja y acce rios que en la primera etapa, p con los modelos de Madelman la nueva generación. Hasta 1 el Kenia Safari de la segunda pa no se editó completamente visado y actualizado. Ahora co referencia 802, el set presentaba, en lu del Cazador, un Guía Safari y se mantení Porteador. Los accesorios exclusivos, que aparecieron en ningún otro set, eran tres: león, una tienda de campaña (pero con la de camuflaje del equipo de Safari), una verde para capturar animales y un ma Además incluía tres monos, dos colmillos elefante, una mesa con dos sillas, una fog un machete, un rifle, una pistola con fun un farol de gas naranja, un barril y dos dos de plástico.





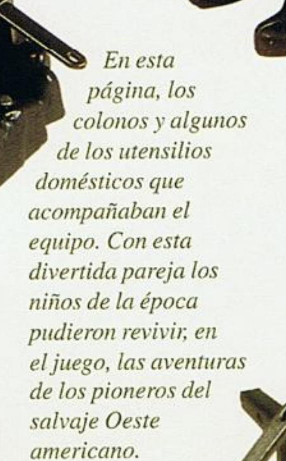
Arriba, la exclusiva radio de campaña y, a la izquierda el león, una pieza inyectada en plástico por Comansi para Madel.



COLONOS, UNA EXCEPCIÓN

Colonos fue en realidad un equipo doble, aunque con unos cuantos accesorios más habría sido considerado un superequipo. Este set fue el único de estas características. Se presentó en el catálogo de 1977 con la referencia 2.120 y este eslogan: "Madelman y su compañera, completamente equipados para la acción. El doble de aventuras en un solo equipo". El tipo de caja era igual que el de los equipos individuales de la segunda etapa, pero de mayor tamaño (34 x 28 x 4 cm). Incorporaba dos muñecos: el Guía de Caravana (con referencia 1.227), vestido con un pantalón de peto en pana marrón, una camisa de manga larga de cuadros de color blanco, rojo y azul, unas botas marrones y un sombrero de dril de color marrón oscuro y de aspecto rancio, y una muñeca Madelman de pelo castaño recogido en una trenza, con un vestido de falda larga y ancha ajustado en la cintura y con las mangas acampanadas, típico del Oeste. Este personaje femenino sólo apareció en este set. Los accesorios incluidos eran una fogata, una parrilla y un campestre conjunto de menaje compuesto por un cazo, una sartén, un plato, una taza y una cafetera con tapa, que se podía quitar y poner para hacer el café de puchero.

La filosofía de juego del equipo Colonos era la misma que la de Safari Kenia; en el primer caso, la aventura era la exploración y colonización del salvaje Oeste americano y, en el segundo, la idea era idéntica pero en un contexto africano.



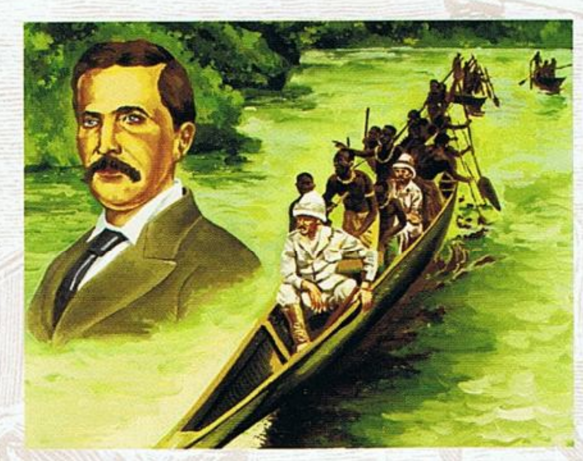
En esta página, los colonos y algunos de los utensilios domésticos que acompañaban el equipo. Con esta divertida pareja los niños de la época pudieron revivir, en el juego, las aventuras de los pioneros del salvaje Oeste americano.

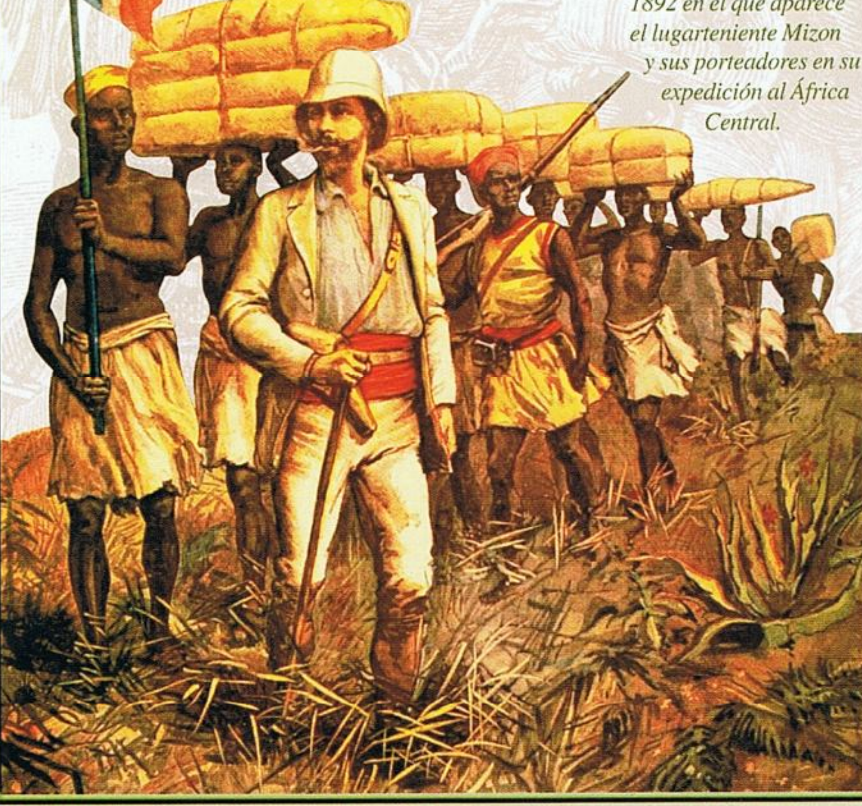




Los porteadores

Para la gran mayoría de los europeos, su primer contacto con África fueron las películas de Tarzán, protagonizadas por Johnny Weissmuller. En ellas aparece una figura nueva para el imaginario occidental: el porteador. Estos personajes acompañaban a reducidos grupos de exploradores blancos y, en el cine, no solían salir demasiado bien parados de la aventura. Siempre con miedo, huidizos y acobardados, estos personajes abandonaban a sus "amos" presas del pánico o, si no, seguían cargando con pesados fardos montaña arriba y abajo, cayendo muchos de ellos al vacío, ante la indiferencia de los exploradores y de sus propios compañeros.





Arriba, dibujo que representa la expedición de Livingston y Stanley a los confines septentrionales del lago Tanganyika en busca de las fuentes del Nilo. Ampliado, retrato de Stanley. Abajo, ilustración publicada en el diario francés Le Petit Journal *en 1892 en el que aparece el lugarteniente Mizon y sus porteadores en su expedición al África Central.*

Porteadores y exploradores

Ninguno de los grandes explorado res blancos de África hubiera sid tal, y ni siquiera se hubiera aven turado a serlo, de no haber estad acompañado por legiones de por teadores negros. Livingstone, bie es cierto, sufrió numerosas deser ciones, pero siempre estuvo acom pañado por un puñado de fieles ayudante africanos, algunos de los cuales incluso ha pasado a la posteridad, como Chamah y Sus que fue quien un día de 1871 llegó corriendo la choza donde Livingstone permanecía cor valeciente, gritando: "¡Un inglés! ¡Un inglés!" El "inglés" no era otro que el galés Stanley aquel que formuló la célebre frase: "El docto Livingstone, supongo."

David Livingstone, a pesar de llevar más d tres décadas como misionero cristiano e África, describía a los negros como salvajes humanos de segunda categoría. La ignot región que él exploró había sido, pocos añ antes, recorrida por dos tratantes portuguese pero Livingstone se consideraba a sí mismo primer blanco en hollar aquellos parajes, dad que los dos portugueses eran mulatos y, p tanto, no podían considerarse, según él, verda deros europeos. Su fiel Susi, a pesar de tod se desvivió por él y, cuando Livingstone mu rió, le extirpó el corazón para enterrarlo a l pies de un árbol próximo y sometió su cad ver a un proceso de desecación para que conservase mejor. Luego, emprendió con un viaje de nueve meses hasta llegar a la co

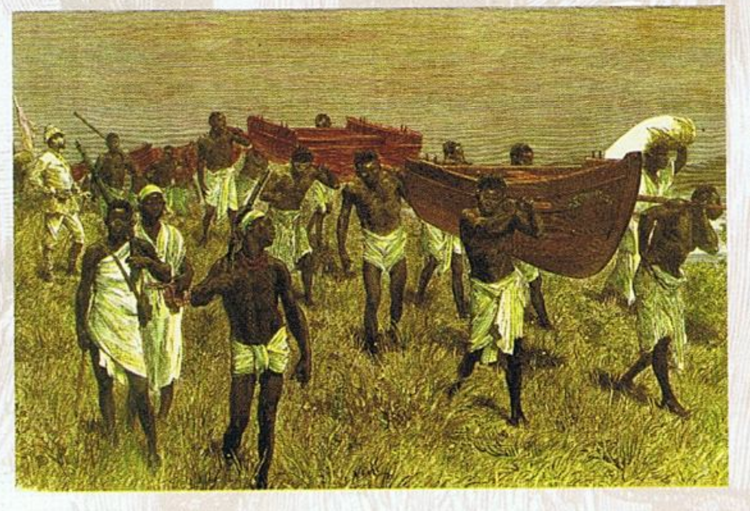
ta, donde pudo ser embarcado para Inglaterra, siendo enterrado con honores en la abadía de Westminster.

Stanley, en su periplo en busca de Livingstone, también contó con la ayuda de los porteadores y, pocos años después, lideró una expedición en busca del nacimiento del Nilo, integrada por otros tres blancos y más de trescientos porteadores nativos. Además de cargar con los fardos de los exploradores, los porteadores servían muchas veces de guías (aunque muchos exploradores preferían utilizar sus brújulas y sus mapas, a menudo incorrectos) y, sobre todo, hacían de intérpretes para comunicarse con los habitantes de las regiones desconocidas por los europeos. Cuando los exploradores blancos pretendían cubrir un trayecto en un determinado número de días, tenían que acordarlo con sus porteadores. He aquí un ejemplo extraído del diario de Schmidt, uno de los militares alemanes que en 1889 acompañaban la expedición encabezada por Stanley: "Espero que podamos marchar más rápido. Los porteadores dicen que es imposible alcanzar la costa en siete días, pero han prometido hacerlo en nueve."

En la convivencia entre expedicionarios y porteadores se mantenían ciertas distancias y, en realidad, los blancos sólo trataban con los jefes de los porteadores, entre otras cosas porque era con los únicos con los que podían entenderse, casi siempre en la lengua de los europeos. La dependencia que tenían los exploradores de los líderes de los porteadores era siempre definitoria. "A no ser que Tippoo Tib acepte mi oferta, la expedición se irá al traste", escribió Stanley en uno de sus diarios. Tippoo Tib fue uno de los más célebres guías y líderes de porteadores de la era dorada de la exploración africana. Este hombre, de ascendencia negra y árabe, trabajó con los más célebres exploradores de África, pero no se dejó avasallar por ninguno de ellos: "Stanley, ante las dificultades de la marcha y la desgana de los porteadores, perdía la cabeza", declaró ya anciano Tib.



David Livingstone (1813-1873), misionero y uno de los primeros y grandes exploradores del corazon de África, publicó el relató de sus aventuras en: Viajes y búsquedas de un misionero en el África meridional *(1857),* Relación de la exploración del Zambeze y de sus afluentes *(1865) y* Último diario *(1874).*



Los porteadores africanos, no sólo transportaban el equipo de los exploradores sino que también tenían que ocuparse de la "logística" del viaje y, si era necesario, incluso acarrear las barcas con las que remontaban los ríos africanos.

PLANIFICACIÓN DEL VIAJE PARA ALCANZAR EL OBJETIVO

La organización de las expediciones a África constaba de dos partes. La idea se planificaba en elegantes salones de alguna metrópoli europea. Sobre imprecisos mapas se fijaban rutas, así como posibles plazos, y, lo más importante, se asignaba cierta cantidad de dinero para financiar la operación. Los exploradores partían luego en barco, con bastantes pertrechos, para desembarcar en algún puerto africano. Entonces se iniciaba la segunda parte de los preparativos, *in situ*. Se establecían contactos con las autoridades locales, siempre europeas, para contratar los servicios de expertos guías



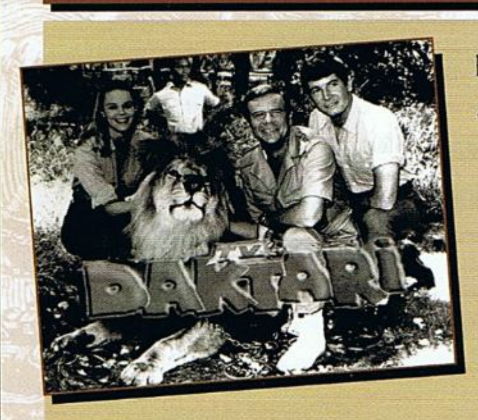


y robustos porteadores, todos ellos africanos. Los porteadores eran hombres jóvenes, e incluso muy jóvenes, que habían emigrado a la costa desde sus poblados de origen, que podían hallarse a cientos de kilómetros, atraídos por la posibilidad de una vida mejor en las nuevas ciudades que los europeos iban levantando. O sea, que habían recorrido diferentes trayectos, a través de la selva, bien en solitario, bien en pequeños grupos, para llegar hasta la ciudad donde se querían asentar y, por tanto, conocían bien el terreno y su dureza. Participar en una expedición organizada por los

Grabado que representa una expedición de exploradores cruzando un río en los montes Niéniéya (Sudán). Como puede comprobarse, a menudo, los porteadores tenían que cargar con los propios exploradores, que no sabían hacer frente a las dificultades de la orografía.

blancos, aunque fuera llevand pesadas cargas, como porteado res, era una de las oportunidade de prosperar que muchos espera ban. Porque, eso sí, los porteado res no eran esclavos y no iban obligados a gol pe de látigo, sino que trabajaban por volunta propia a cambio de una remuneración y podía optar por abandonar en cualquier moment como así sucedió en no pocas ocasiones, par fastidio e indignación de los exploradores que en muchos casos, no tenían más remedio qu regresar, al quedarse sin el apoyo, tan impor tante, de sus guías y porteadores.

Daktari



Ésta fue una de las series televisivas más divertidas de finales de la década de los sesenta, y sus episodios acercaron a los niños de la época al continente africano. "Daktari" significa doctor en swahili, y éste era el apelativo que usaban los africanos para aludir al protagonista, el veterinario estadounidense Marsh Tracy (interpretado por Marshall Thompson). Marsh Tracy y su esposa Paula (interpretada por Cheryl Miller) trabajaban en una reserva de animales frecuentemente amenazada por cazadores furtivos. Mike (interpretado por Hari Rhodes) y Hedley (Hedley Mattingly) ayudaban a los dos científicos a preservar la vida salvaje en la jungla. Pero sin duda alguna los personajes más recordados son los animales: Clarence, un pacífico león bizco que usaba gafas, y Judy, una inteligente chimpancé.

Daktari estaba basada en la película, estrenada en 1965, titulada *Clarence, the Cross-Eyed Lion*, y la versión televisiva se emitió en España en 1968: 69 apasionantes episodios de una excelente serie de aventuras.







El Marinero

El Marinero fue uno de los primogénitos de la saga Madelman. Presentado en una caja roja, este modelo fue una de las propuestas inaugurales de Madel en 1968. Sin duda, todo un clásico.

Este Madelman, que pertenecía a la trilogía de la Marina de Guerra, representaba a un marinero de la Armada. Su indumentaria era elegante y tenía una confección muy cuidada. Como todos los muñecos militares de Madelman, era un modelo de características genéricas, es decir, vestía un uniforme clásico cuyas señas de identidad lo relacionaban con el ejército de cualquier país. Los marineros de algunos ejércitos, como el ruso, utilizaban un uniforme muy parecido pero en color negro; otros países alternaban en el uniforme el color blanco con el azul marino, como es el caso de Estados Unidos.

El uniforme del Marinero de Madelman también recordaba a los utilizados para la formación de los oficiales de la Armada española en los buques-escuela, como el *Juan Sebastián Elcano*, un bergantín-goleta de 4 palos, 20 velas, 94 m de eslora, 13 m de manga, 3.700 t de arqueo y unos 250 hombres a bordo.

En el juego, Madel propuso el Marinero con un servicio limitado a una lancha neumática naranja, con lo que sólo se podía crear una escuadra algo escasa; ciertamente, el desarrollo de un buque de guerra habría sido una oferta extraordinaria, pero quedó en manos de los aficionados al modelismo.

La marina de guerra tiene como misión la vigilancia y la defensa marítima para garantizar la protección de los intereses de un país en su espacio marítimo.

Una de las peculiaridades de la Armada, frente a los ejércitos de Tierra y Aire, es que sus unidades permanecen largos periodos de tiempo en alta mar, fuera de sus asentamientos terrestres. Esto, junto con la complejidad de los componentes y las técnicas necesarias para la navegabilidad de los buques, requiere un personal muy cualificado, capaz de mantener a bordo un alto nivel de rendimiento, incluyendo el mantenimiento y las reparaciones.

Con el Marinero, Madel abrió las puertas a una inolvidable colección de "hombres dispuestos para la acción", con la que jugaron varias generaciones de niños.



El Marinero salió al mercado por primera vez en 1968, en formato caja roja y con la ref. 103, y cabe subrayar que este modelo instituyó la pasión por los Madelman. Como recuerdo de aquel lanzamiento, Francisco Andrés Pascual, fundador de la empresa junto a José María Arnau, todavía conserva en su colección la fotografía más antigua que existe: la imagen en blanco y negro de la derecha, realizada en 1968. En aquel primer modelo se utilizó un maniquí con los ojos pintados, la articulación de la muñeca rígida y con el lepanto pegado a la cabeza, detalles que se mantuvieron así durante toda la primera etapa. Esta caja set presentaba dos banderolas pequeñas con el cuadro dividido diagonalmente en rojo y blanco y con el asta realizada en plástico blanco, unos prismáticos basados en el modelo Major de Matt Masson (véase pág. 55) y una pistola de señales.

El Marinero reapareció en el catálogo de 1972, revisado y con la ref. 1050. Esta vez se utilizó la caja genérica de la serie Marina de Guerra, que incluía el petate numerado y una pequeña ancla de plástico gris (que simulaba hierro forjado) formada por una caña y dos brazos en uña, con tirante de cuerda de lino. En realidad, esta ancla pertenecía al set de la lancha naranja y sólo apareció con el Marinero en el catálogo de 1972, lo que hace que esta caja sea una rareza. En el catálogo de 1973, el ancla fue sustituida por el portafolios azul que incluía en su interior el mapa "Táctica de invasión naval", una representación geográfica que aportaba información relativa a un desembarco militar. Esta combinación, aunque algo escasa de accesorios, es la más conocida del Marinero.


Madelman
En la segunda etapa también se utilizó una caja común a toda la serie Marina de Guerra, y el cartón interior se presentó en color naranja o en azul. En esta etapa, el Marinero salió al mercado tardíamente, en 1982, en el pequeño catálogo "Madel tus juegos favoritos" (14,5 x 10 cm), pero con una doble errata: aparecía la ref. 1060, en lugar de la 1228, y con el nombre de "Comando", en lugar de "Marinero". En el rarísimo catálogo grande (22 x 15 cm) "Madel tus juegos favoritos" de 1982 salió publicado con la referencia y el nombre corregidos.
madelman
Hombres articulados dispuestos para la acción
2371
Los nuevos accesorios de la segunda etapa fueron la linterna roja, el petate (en este caso sin inscripción), los prismáticos negros diseñados por IDISA y, como novedad, el lepanto no estaba pegado a la cabeza, sino que se enganchaba con una cinta adhesiva de doble cara, que con el tiempo se estropeaba y había que reemplazarla. En los últimos modelos se sustituyó el petate por un chaleco salvavidas de color naranja, el mismo que utilizaba el Madelman Marinero Servicio de Portaaviones (véase pág. 50). Las cajas con esta singularidad son muy difíciles de encontrar actualmente.
En ninguna de las dos series se incorporó el Marinero en un equipo básico o superequipo.
madelman
Hombres articulados dispuestos para la acción
Equipo Individual

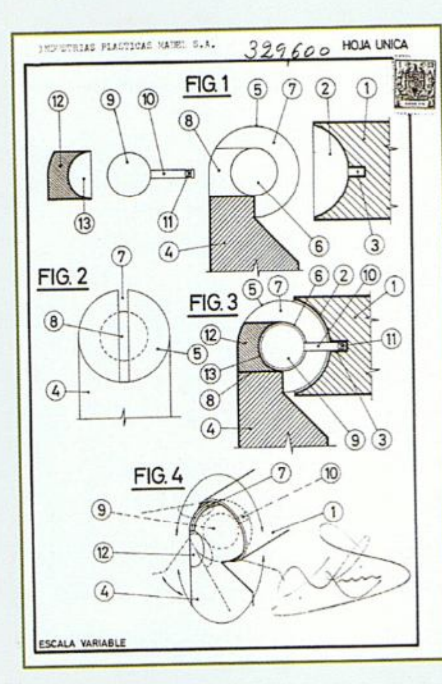


Posibilidades de movilidad y proporción

Una de las cualidades indiscutibles de los Madelman es su capacidad para adoptar posturas de gran realismo y naturalidad. En 1968, cuando salieron al mercado, no existía un solo muñeco que tuviese una capacidad similar.

El secreto de la movilidad y gesticulación de los Madelman radicaba en el sistema de articulación conocido como "Atomiun", cuya patente de invención fue registrada como "Sistema perfeccionado de articulación" por Don Francisco Luis Andrés Pascual, propietario de Industrias Plásticas Madel, con fecha 28 de julio de 1966 (expediente P 329 600 de la Oficina Española de Patentes y Marcas). Este documento de patente corresponde a un ingenioso sistema de doble rótula que hace que el muñeco pueda adoptar todas las posturas deseadas, para lo que acompañaban un plano donde, en una perspectiva, se podían apreciar los movimientos de la citada articulación.

La doble rótula sustituía el sistema tradicional de los muñecos articulados de la época, que consistía en una simple goma elástica situada en el interior de las piezas que unía las articulaciones del muñeco. La novedosa propuesta de Madel permitía infinidad de posturas, que se mantenían de forma estable.

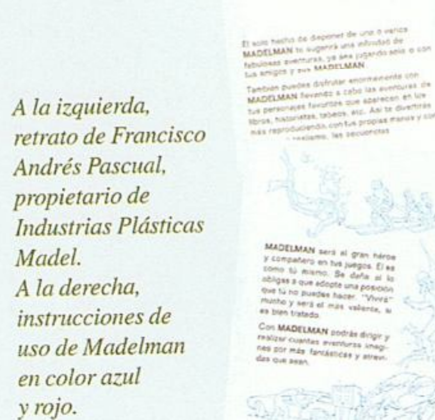


Planos descriptivos del "Sistema perfeccionado de articulación", dibujados para poder patentar, en 1966, el invento utilizado por Madel en sus muñecos.

"Cómo moverlo igual que tú"

Éste era el eslogan de las intrucciones, en las que se explicaba cómo se podía articular el muñeco y cómo mantenerlo en perfectas condiciones de utilización con el simple ajuste de los tornillos traseros del Madelman. En las instrucciones también se relataba *"Cómo hacerte amigo de Madelman"*, sugiriendo al niño que, para jugar con ellos, se inspirara en la lectura de libros, historietas y tebeos. Hubo varios modelos de intrucciones: azules y rojos, azules y verdes, y, en México, naranjas y verdes.

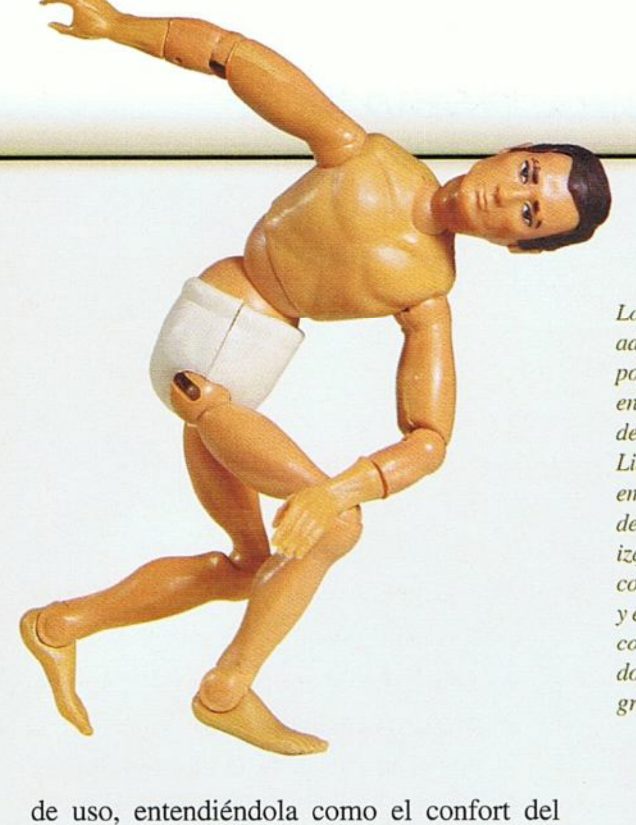
Otro repetido eslogan de la época, *"Madelman, el tamaño justo para jugar a lo grande"*, ponía de manifiesto una de las más destacadas peculiaridades de este maniquí: la ergonomía







A la izquierda, retrato de Francisco Andrés Pascual, propietario de Industrias Plásticas Madel.
A la derecha, instrucciones de uso de Madelman en color azul y rojo.



Los Madelman pueden adaptar todo tipo de posturas; a la derecha, en la posición del Apoxiómeno *de Lisipo; a la izquierda, emulando al* Discóbolo *de Mirón; abajo a la izquierda, posando como el* Diadumeno *y en la imagen central como el* Doríforo*, estas dos últimas del escultor griego Policleto.*



de uso, entendiéndola como el confort del juego derivado por el adecuado tamaño de Madelman en su relación antropométrica con el tamaño de las manos del niño. El tamaño decidido por Madel fue la escala 1:11. Este dato, aunque pueda parecer un simple detalle, fue trascendental en su elección para el desarrollo posterior del producto, un tamaño que permitía al niño controlar todo el potencial de movilidad del muñeco. El resultado fue un maniquí de 16,7 cm, lo que equivalía al tamaño real de una persona de 1,84 cm, un percentil elevado para la población adulta de la década de 1970, pero en la actualidad más cercano a la altura media de aquella generación de niños.

La proporción de los Madelman, con siete cabezas de altura, respondía al canon de siete cabezas y media que el escultor griego Policleto estableció en su *Doríforo* (440 a.C.), por lo que se podría decir que Madelman es un muñeco de belleza y proporción helenísticas.

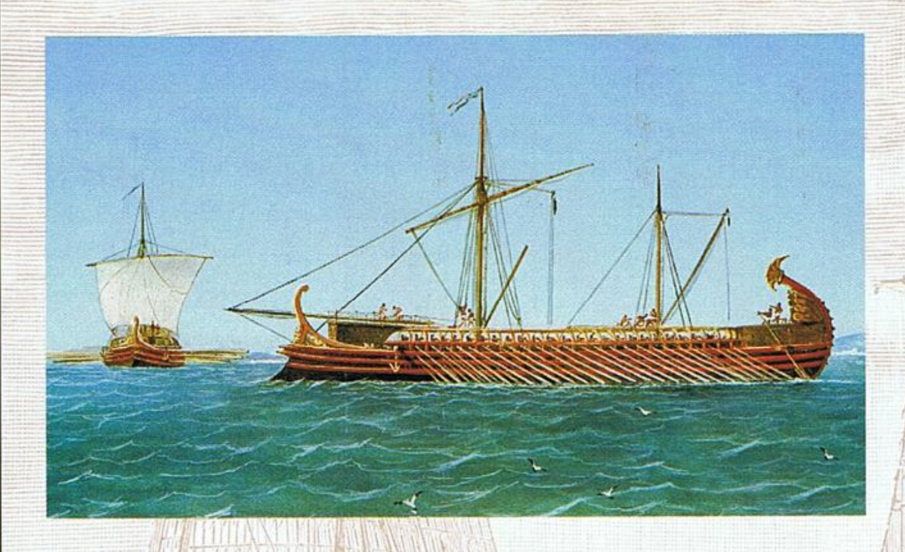


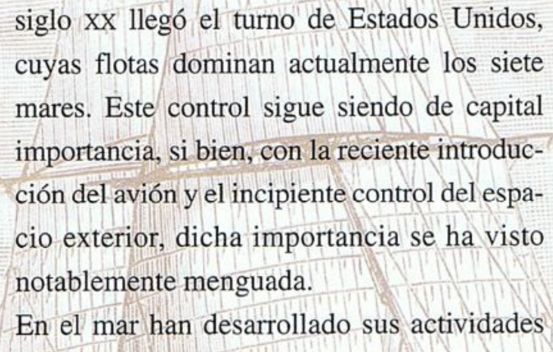
Un niño buceando en una piscina con dos Madelman, ejemplo del buen funcionamiento ergonómico de este muñeco en el juego.





La Marina de Guerra





Desde la Antigüedad los pueblos han contado con ejércitos navales para conquistar y descubrir nuevas tierras. Arriba, trirremes griegos, una embarcación de guerra con tres órdenes de remos, que fue utilizada por egipcios, fenicios, griegos, romanos y cartagineses. Abajo, galeón del siglo XVI. Con estas naves, portugueses y españoles surcaron el Atlántico.

Hablar de los marineros es como hacerlo de los soldados: han estado ahí desde el principio de la civilización. Gracias a los ejércitos y a los barcos, las culturas y los imperios se han expandido históricamente por la superficie del planeta, que está formada por tierra, que controlan los ejércitos convencionales (la infantería), y por agua, océanos y mares, dominados sólo gracias a la marina.

Las civilizaciones fenicia, cartaginesa, griega y romana se expandieron por mar tanto o más que por tierra, y fue el control del mar, su hegemonía absoluta sobre las aguas conocidas, lo que les permitió su expansión e influencia. Sin embargo, en la Edad Media, el mar fue casi abandonado y olvidado, quedando durante doscientos años a merced tan sólo de los vikingos y algunos reinos del Mediterráneo. En tiempos menos remotos, España y Portugal primero, y luego Inglaterra, conquistaron con sus flotas diversas tierras de todo el mundo. Finalmente, en los albores del siglo XX llegó el turno de Estados Unidos, cuyas flotas dominan actualmente los siete mares. Este control sigue siendo de capital importancia, si bien, con la reciente introducción del avión y el incipiente control del espacio exterior, dicha importancia se ha visto notablemente menguada.

En el mar han desarrollado sus actividades gentes de los más diversos oficios, desde los legendarios piratas, ya desaparecidos, hasta los buzos y hombres rana actuales, por mencionar sólo algunos. Pero los únicos que nunca han faltado han sido los marineros y los pescadores.

La marina moderna

La Marina de Guerra tal como la conocemos hoy, con sus códigos, leyes y normas, sus oficiales y marineros, su almirantazgo y estado mayor, tiene su origen en la vieja Inglaterra, a principios del siglo XVIII, cuando un cierto orden, que incluía los rangos y los uniformes, empezó a reemplazar los caprichos y singularidades de los aventureros y corsarios como Francis Drake, Walter Raleigh, etc. En aquel momento, la flota británica dejó de ser una turba de piratas para convertirse en un ejército formal. El proceso se inició con la erradicación definitiva de la piratería, en el primer cuarto del siglo XVIII, en que se acabó con los últimos piratas famosos, como el capitán Kidd (1701) y Barbanegra (1718), que habían servido en los navíos de su Majestad. A partir de entonces im-



En el mar lo mismo se han producido revueltas legendarias, como el motín de la Bounty *(arriba), como grandes batallas históricas como la de Trafalgar (abajo).*

peraron los códigos, muy rígidos e incluso duros, que llevaron, a finales del mismo siglo, a sonados motines, como el de la *Bounty* (1789), en el que un grupo de oficiales y marineros, encabezados por Fletcher Christian, se sublevó contra la tiranía del capitán Bligh. Estos hechos llevaron a la revisión de los códigos de la flota de su Majestad y a la supresión de los más duros castigos, incluidos los latigazos.

La Marina británica fue la más poderosa en las guerras napoleónicas, venciendo a las marinas española y francesa en la batalla de Trafalgar (1805), donde Inglaterra tuvo a uno de sus grandes héroes en el almirante Nelson, que perdió la vida en la lucha.



Desde entonces, y hace ya dos siglos, las marinas europeas, así como las de varios países del resto del mundo, como Estados Unidos, Chile, Australia y Japón, se fueron adaptando, en mayor o menor medida, al modelo británico. Actualmente, las marinas de casi todos los países se han modernizado con nuevos buques y personal cualificado, y también sus códigos, sus castigos y sus permisos se han ido adaptando a los nuevos tiempos.

No obstante, sin duda lo que más ha cambiado han sido los barcos, que han ido dejando atrás las velas e incorporando, primero, el motor de vapor y, luego, el de explosión. A esto hay que sumar los muchos avances tecnológicos, en cuanto a armas (los viejos cañones son hoy lanzaderas de misiles), y en cuanto a equipo, que tuvo una de sus mayores revoluciones con la introducción del radar durante la Segunda Guerra Mundial.

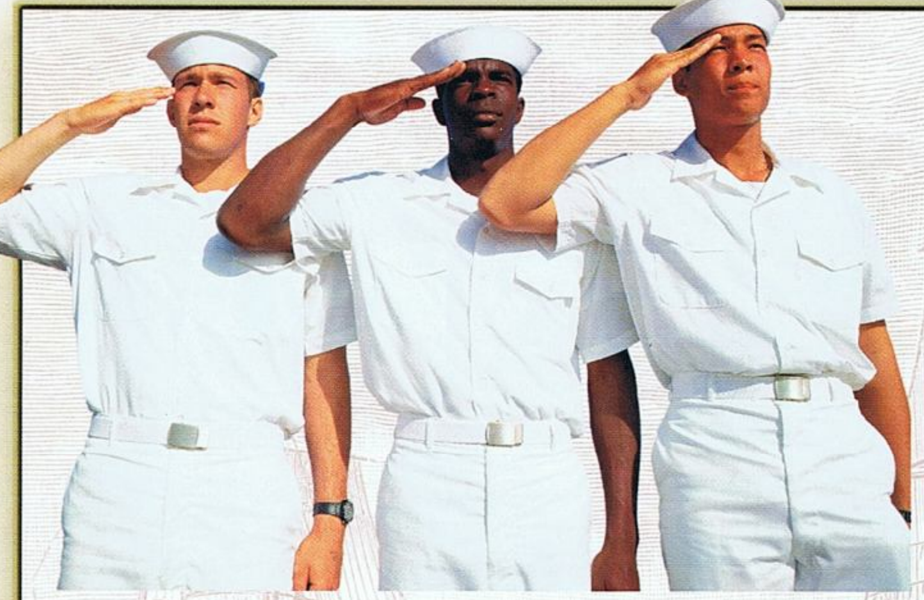
El marinero, un personaje simpático

El marinero, con su uniforme blanco y azul, con su peculiar gorro, y el petate a la espalda, es una figura ya clásica que se ha podido ver en los puertos de todo el mundo desde hace más de un siglo. ¿Quién no imagina a un grupo de marineros disfrutando de breves permisos en tierra para conocer un poco más de mundo, beber en bares y canti-



Abajo, a la derecha, el USS Saipain, *un barco de asalto anfibio.*



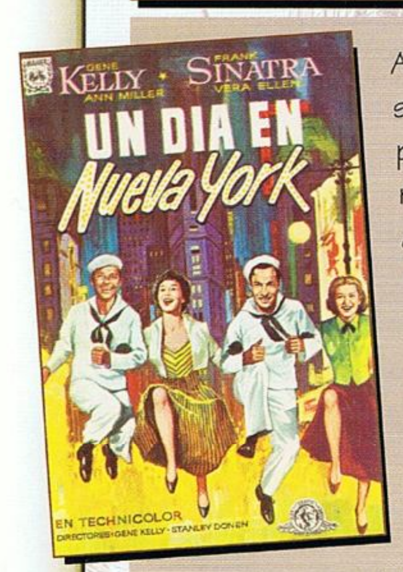


nas, echarse una novia en cada puerto y, de vez en cuando, protagonizar alguna algarada? La vida del marinero tiene una cierta dosis de aventura que incluye un vasto conocimiento del mundo y de sus muchas culturas, pero también presenta algunos inconvenientes, como las largas permanencias en alta mar y el duro trabajo, ya sea en cubierta o en máquinas.

Tres marineros, con su impoluto uniforme blanco, saludan a un alto mando.

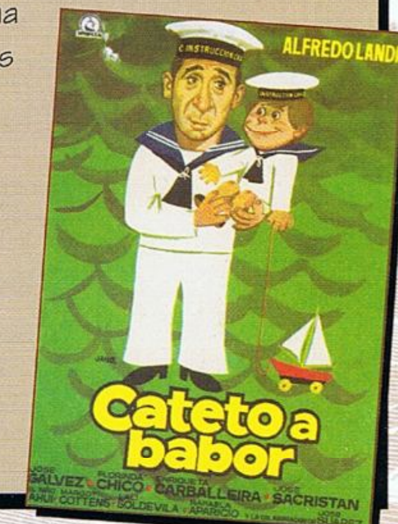
En España, los primeros uniformes de la Armada fueron introducidos para la Real Compañía de Guardiamarinas de Cádiz, en 1717, por orden del primer rey de la casa Borbón, Felipe V. Este monarca acababa de establecerse en el trono tras la larga guerra de Sucesión española, que enfrentó a numerosos países europeos y a cuyo final, por el Tratado de Utretch (1713), se cedió el puerto de Gibraltar a la marina inglesa.

La marina en el cine



Además de las películas de contenido bélico, otros géneros cinematográficos mostraron su enfoque particular de la marina. La industria cinematográfica estadounidense, con películas como *Un día en Nueva York*, descubrió que el cine musical en escenarios naturales podía adquirir una dimensión revolucionaria. El argumento se desarrollaba durante un permiso extraordinario de tres marineros, protagonizados por los geniales Gene Kelly, Frank Sinatra y Jules Blaustein.

La comedia española también entró en el mundo de la marina con películas familiares dirigidas al gran público. Una de ellas fue *Cateto a babor* (1970), en la que Miguel Cañete, personaje interpretado por el magnífico Alfredo Landa, vive con su hermano Quique, de quien es el único familiar y benefactor. Tras agotar las prórrogas militares, Miguel debe incorporarse a la Marina, llevándose a su hermano con él. Las situaciones derivadas generan momentos de ternura junto con un humor dulce, inocente e intencionadamente ingenuo. Se trata de una película para toda la familia, que en la década de 1970 ofrecía una imagen entrañable del servicio militar en la marina.



Madelman

El Tropa de Montaña

El Tropa de Montaña era un modelo creado por Madelman para acercarse a la montaña, como medio natural, y al deporte del alpinismo. Esta serie, que ofrecía muchas posibilidades de juego, obtuvo un notable éxito.

El Tropa de Montaña de Madelman era otra de las representaciones genéricas de militares. Con un óptimo equipo de alpinista, las particularidades del traje de este modelo se deben a detalles que recuerdan a los uniformes de la Agrupación Mixta de Ingenieros de Alta Montaña. Además, Madel ofreció diferentes propuestas del Tropa de Montaña: el Zapador (ref. 1001), el Escalador (ref. 1000) y el Montañero (ref. 1002), de manera que a esta serie sólo le faltó una unidad de transmisiones de montaña, que nunca se desarrolló. La sección de Esquiadores Escaladores quedó cubierta con el Tropa del equipo de Expedición Polar (ref. 1032), más recordado como el esquiador blanco.
El Zapador representaba a la unidad especializada en abrir vías de comunicación, montar campamentos, levantar puentes y fortificaciones, realizar operaciones de retirada de minas y el uso de explosivos. Algunas películas, como *El puente sobre el río Kwai* (David Lean, 1957), proporcionaron un sinfín de ejemplos de la actividad de los zapadores. El Escalador y el Montañero son dos modelos orientados al combate en la montaña, y el juego puede plantearse sobre la base de su instrucción y del conocimiento del medio en el que van a moverse. Así, con estos dos últimos modelos se sugería, en el juego, la práctica de la escalada y el esquí, y el aprendizaje de técnicas de supervivencia de aprovechamiento de los recursos naturales.
En resumen, el Tropa de Montaña no sólo incitaba al juego de prácticas militares en la montaña, sino que también se podía interpretar como un deportista civil y hacer realidad el lema publicitario de este modelo: "Escalar altas montañas".



Además de los accesorios básicos descritos en el apartado dedicado a nuestro Madelman, se fabricaron una serie de elementos que acompañaban al Tropa de Montaña: el cajón, el mortero, los proyectiles, el rifle, el transmisor y la pistola de señales.

El cajón de madera, de forma rectangular, servía para guardar las ocho cargas o proyectiles del mortero. La caja estaba realizada en plástico de color marrón y se le podía quitar la tapa; al menos existen cuatro tonos diferentes de color marrón.

El mortero era una de las armas más completas de Madelman. De color verde y negro con remates dorados, el mecanismo de esta pieza funcionaba con un resorte de muelle que permitía lanzar los proyectiles. Los pequeños proyectiles estaban realizados en una única pieza de color gris.

El rifle, realizado en dos piezas de plástico (cañón negro y culata marrón), era el mismo que utilizaba toda la serie de Madelman. La única diferencia consistía en que en este modelo era usado por un tirador experto a larga distancia.

El transmisor y la pistola de señales (de nuevo modelos de Mason), instrumentos fundamentales para el reconocimiento y aviso mediante bengalas y radiotransmisión, estaban realizados en plástico y metalizados con aluminio.

La cantimplora es la tradicional de Madelman, de evidente necesidad en la alta montaña.

La cuerda de escalada constituye otro de los útiles fundamentales para el alpinismo.



El primer Tropa de Montaña apareció en el primer catálogo de Madelman en 1970, en versión básica y con la referencia 107. Incluía la gorra montañera, la mochila verde con la manta gris azulada, el piolet, la zapa, la cuerda, un mortero desmontable, un cajón grande de madera con al menos ocho proyectiles, la cantimplora, una pistola de señales aluminizada y un transmisor. En 1971, en el catálogo *Nuevos amigos para ti*, se comercializaron las dos versiones individuales: el Escalador (ref. 1000), con un rifle de francotirador, una gorra montañera, una cuerda de escalada y una cantimplora, y el Zapador (ref. 1001), con zapa, piolet, mochila verde con manta y gorra montañera tipo teresiana.

En la segunda etapa desapareció la versión básica, se mantuvieron los dos sets individuales (Zapador y Escalador) y se lanzó un nuevo modelo: el Montañero (ref. 1002), que aparece en el catálogo de *Los Madelman en acción* de 1980, quedando descatalogados los dos modelos iniciales. El Montañero incluía la gorra, la mochila, la cuerda de escalada y el piolet. En realidad era el mismo que el Zapador, pero cambiando la zapa por la cuerda de escalada. Este último modelo es el más difícil de conseguir.



Los muñecos de la primera etapa

En 1968 salió de la cadena de montaje de la fábrica de Madel, de la calle Tomás Bretón número 51 de Madrid, el primer Madelman. Su aspecto recordaba el de un hombre caucásico con el pelo castaño. Sus ojos estaban fabricados en poliestireno opaco de color blanco, sobre el que se pintaron a mano de forma tosca el iris y la pupila. Su torso simulaba la ropa interior blanca. En este primer modelo, la mano y el antebrazo estaban soldados, lo cual limitaba la movilidad del muñeco.

En 1969 se comercializó la segunda tipología, el Madelman de raza negra, utilizando el mismo maniquí de 1968, pero cambiando el color de su piel, y con una nueva cabeza de diámetro craneal más pequeño, pelo moreno y rizado, y rostro con labios gruesos y nariz achatada. Los primeros maniquíes negros tenían el sistema de articulación "Atomiun" realizados en nailon de color negro en lugar de blanco, lo cual constituye la característica principal para su datación.



Arriba, imagen del maniquí de 1969 con el sistema de articulación "Atomiun". Abajo, evolución tipológica y cronológica del modelo de la primera etapa.

Ojos de cristal

En 1970 se introdujo el rasgo más representativo de Madelman: los ojos cristalinos. Realizados en una pieza de polipropileno transparente, primero se pintaba el iris en color azul o verde, después se pintaba la córnea blanca por la parte interna de la pieza y por último se

1968 1970 1972 1974

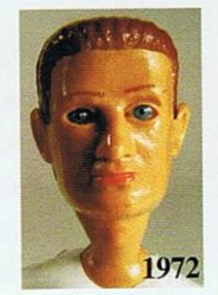




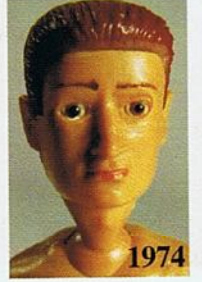


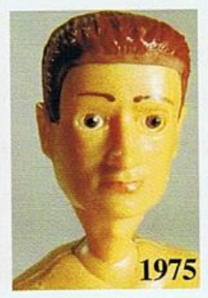












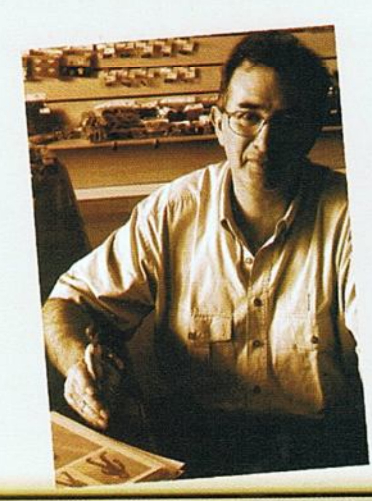
pintaba la pupila por la parte externa. El resultado de este proceso hizo que se aplicara un apodo a todos los muñecos de la primera etapa: "Ojos de cristal".

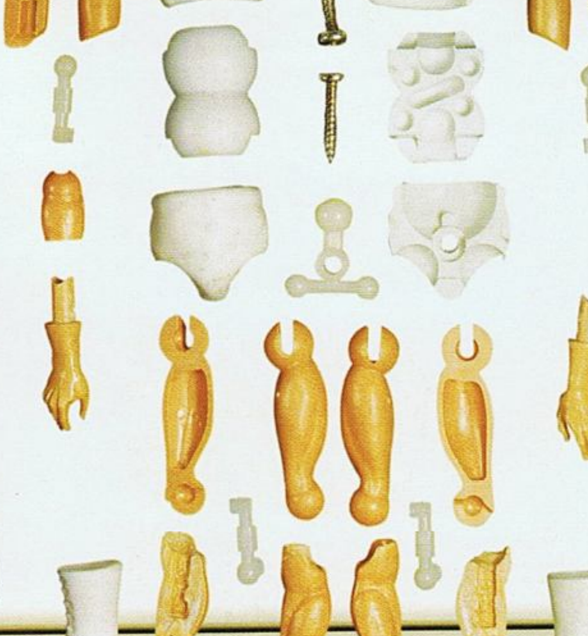
El modelo de 1970 presentaba los párpados entornados, como si se acabara de despertar, y las manos giraban alrededor de las muñecas; el resto de sus características eran idénticas a las del modelo de 1968.

En 1972 aparecieron los modelos con ojos marrones y con los párpados más abiertos; en la parte trasera de la camiseta se grabó la inscripción *Made in Spain*.

En 1974, coincidiendo con el lanzamiento de la serie Pirata, se rediseñaron los moldes y se estilizó la musculatura del muñeco, que pasó a marcar menos la fibra muscular. La cabeza también cambió: el tupé destacó más y se redujo la frente. No obstante, el cambio más sustancial fue, sin duda, la desnudez del pecho, que dio lugar al Madelman "sin camiseta". Ésta fue la última serie de Madelman de "Ojos de cristal".

Arriba, los ocho rostros de los Madelman de la primera etapa, según orden cronológico. Abajo, despiece de un muñeco tal y como salía de los moldes: a la izquierda, Luis Andrés Campos, director de fabricación de Madel.

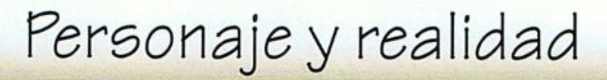




Materiales resistentes

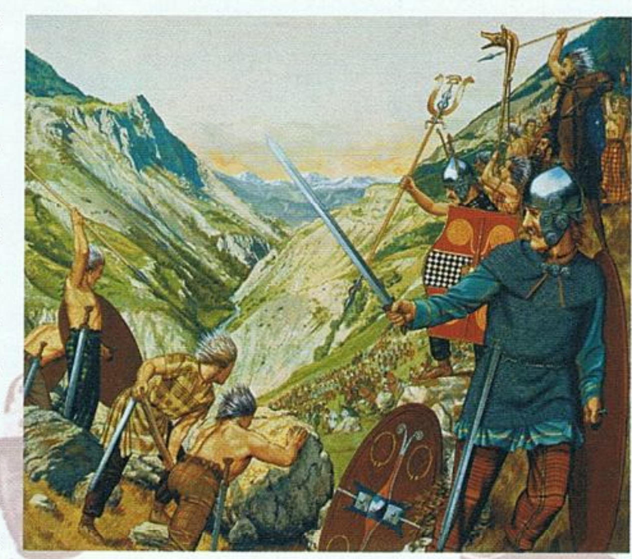
Luis Andrés Campos, director en aquellos años de la fabricación y el control de la producción de Madel, hablaba así de la calidad de los materiales empleados: "En la fabricación de las extremidades, la cabeza y las bolas del torso se utilizó poliestireno antichoque. Este material se consigue al añadir al poliestireno el monómero butadieno, que lo hace más resistente pero con menos brillo. Para el pecho, la espalda y las partes delantera y trasera del calzón se utilizó polipropileno, un material que en fricción es autolubricante y permitía mover la cintura con naturalidad." Las dos cruces "Atomiun" y los limitadores de articulación se realizaban en nailon, material con características lubricantes y flexibles. El muñeco estaba constituido por 33 piezas a partir del molde, más dos tornillos. Algunas de estas piezas, como la cabeza, los muslos o los brazos, eran soldadas posteriormente, lo que formaba un total de 21 piezas, incluyendo las botas en el muñeco acabado.





La guerra en la montaña

Pertrechados con los elementos propios de un escalador convencional, con sus cuerdas, sus clavijas y sus mosquetones, las tropas de montaña llevan también rifles y pistolas, pues su objetivo no sólo es conquistar las cumbres, sino, sobre todo, conquistar las posiciones enemigas. Surgidas en el siglo XX, las tropas de montaña han experimentado una rápida y espectacular evolución, convirtiéndose en uno de los cuerpos más especializados de los ejércitos actuales.



Dibujo que representa las tropas de Aníbal cruzando los Alpes para alcanzar la península Itálica por el norte. Una gesta que se ha convertido en un hito en la historia militar.

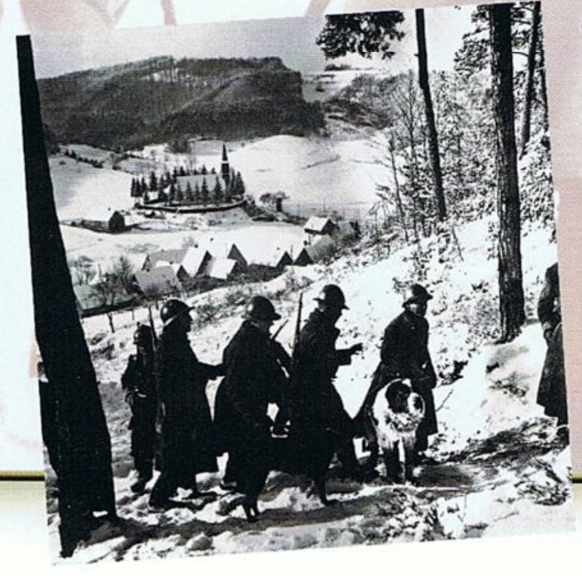
LAS MONTAÑAS Y LAS GUERRAS

Por lo general, las zonas montañosas han quedado al margen de los conflictos armados, ya que su orografía hace muy difícil el despliegue de grandes ejércitos. En la historia militar, las montañas han supuesto un impedimento natural para el avance de los ejércitos, una suerte de colosal aliado mudo que se interponía entre un país susceptible de ser invadido y el ejército que pretendía invadirlo. Tenemos el ejemplo excepcional del gran Aníbal, el famoso general cartaginés que cruzó los Alpes en pleno invierno, dos siglos antes de Cristo, para plantarse en las llanuras de Italia y derrotar a los ejércitos romanos. Aquella gesta fue, sin embargo, un hito casi único en la historia. Los Alpes, en pleno invierno, no volverían a ser cruzados nunc más por ningún otro ejército.

Más de dos mil años más tard durante la Primera Guerra Mun dial, el mismo escenario sería e marco de una de las batallas d montaña más cruentas. En él, du rante tres años, se enfrentaro los ejércitos italiano y austriac En los tres inviernos que pasa ron allí las tropas, murieron má de sesenta mil soldados sólo e avalanchas. Se trataba, eviden temente, de avalanchas provo cadas, calculadas y desencadenadas por e enemigo, a fuerza de bombas.

A consecuencia de la Primera Guerra Mun dial, se constituyeron los primeros cuerpos d tropas de montaña. En principio, para est conflicto en concreto, se reclutaron soldado entre los habitantes de regiones montañosas gente curtida y conocedora de la dureza de l montaña. Los italianos lo hicieron en lo Alpes y los Dolomitas, los alemanes en Bavie ra y Württemberg, los rumanos en los Cárpa tos. La mayoría de estos cuerpo especiales desaparecieron finalizad la guerra y no volverían a constituir se tropas de montaña hasta la Se gunda Guerra Mundial.

Dos días después del ataque a Pear Harbor y de la entrada de Estado Unidos en la guerra se formó e primer cuerpo de tropas de monta ña estadounidense, que recibirí su bautismo de fuego en la san-



Una patrulla de las tropas de montaña francesas, con sus perros, cruza una zona nevada durante la Segunda Guerra Mundial.

grienta campaña de las islas Aleutianas, en la gélida y abrupta Alaska, en 1942. Más adelante, en 1945, estas tropas de montaña combatirían en los Apeninos italianos. También los alemanes contaron con tropas especializadas en combatir en la montaña, donde tuvieron que enfrentarse, en muchos países, a las guerrillas de partisanos que se refugiaban en los riscos. Entre las tropas de elite de montaña, quizás las más destacadas fueron las finlandesas, con sus tiradores pertrechados con esquís y enteramente vestidos de blanco, para resultar invisibles en la nieve.

La experiencia de la Segunda Guerra Mundial dejó claro que, para muchas naciones, era imprescindible contar con cuerpos de montaña permanentes, entrenados con regularidad para intervenir en cualquier momento. Las guerras, en la primera mitad del siglo XX, adquirieron una dimensión hasta entonces desconocida, con frentes en todas partes, incluidas las montañas. Los campos de batalla convencionales, donde un ejército se desplegaba frente al otro para presentar batalla, habían pasado a la historia. Ahora la guerra también se hacía en la montaña y había que estar preparados. Era preciso tener tropas especializadas en la guerra de montaña, adoptar tácticas particulares para combatir en este medio inhóspito y entrenar a soldados capaces de resistir los rigores propios de este medio.

Un soldado de las tropas de esquiadores suizas en su puesto de observación. Desde un agujero excavado en la nieve estos soldados vigilaban los movimientos de las tropas enfrentadas en la Europa de 1940.

TROPAS EN LA MONTAÑA

En la montaña todo es mucho más complicado, sobre todo en la ofensiva. En muchas ocasiones, no queda más remedio que atacar de frente, a falta de flancos por los que avanzar, y es fundamental el trabajo de los ingenieros. De hecho, en los cuerpos de montaña hay una proporción de ingenieros mucho mayor que en las unidades de infantería convencional. El cometido de dichos ingenieros es la construcción, mantenimiento y reparación de las rutas de comunicación establecidas en las



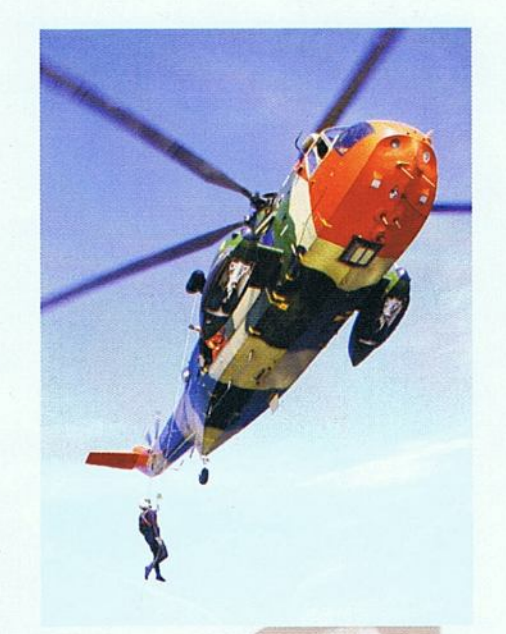
Soldados de las tropas de montaña francesas durante unas maniobras de entrenamiento en los Alpes, en 1993.



montañas. Tienen que construir caminos por los que puedan llegar los suministros a los combatientes y por los que se puedan retirar los soldados heridos.

Los soldados tienen que ser expertos en escalada y descenso, y cuentan con equipos especiales para ello. Vienen a ser escaladores armados y su objetivo es conquistar la montaña en el sentido militar: conquistarla como posición, expulsando de ella al enemigo.

En el último medio siglo, las tropas de montaña han evolucionado mucho tanto en sus tácticas como en sus medios, so todo, con la introducción del helic tero, un aliado inestimable y un me de transporte muy rápido con acce los riscos más peligrosos. Cuand enemigo y el tiempo lo permiten, tropas de montaña se descuelgan de los helicópteros, ahorrándose ras de extenuante escalada. La es cia en la montaña, que puede d meses, es quizás la prueba más que han de superar estos soldados, con cuarteles instalados en las cumbres, tras frente entrecortado entre los riscos.



Un soldado de las tropas de montaña desciende de un helicóptero durante unos entrenamientos.

Al filo de lo imposible

El veterano programa de Televisión Española *Al filo de lo imposible* inició su andadura en las postrimerías de la saga Madelman, con más de cien documentales. En el ámbito del montañismo, los responsables del programa han sido líderes: han rodado y escalado las 14 cimas del mundo que sobrepasan los 8.000 metros como, por ejemplo, el Everest, el techo del mundo, el Shisha Pangma, el Annapurna, el Cho Oyu, el Gasherbrum I y el II, incluso el K2, considerada la cima ma difícil de alcanzar. Todas esas cumbres han sido disfrutadas por los telespectadores ávidos de aventura sin correr ningún riesgo gracias al fabuloso equipo del programa de televisión. El polo Sur y el polo Norte geográficos, en colaboración con la Escuela Militar de Alta Montaña de Jaca, también forman parte de su bagaje.

Parapente, globo aerostático, caída libre, espeleobuceo, descensos en kaya y *rafting* han sido algunas de las actividades de sus programas de aventura. En la realización del programa se han establecido algunos récords como, por ejemplo, el de Juan Oiarzábal, que fue el primer español y el sexto en el mundo que logró los 14 ochomiles.

El Cayuco Indio

El cayuco, junto con toda la línea de productos dedicada al salvaje Oeste americano, sirvió para reforzar la imagen de calidad de Madelman; su gran realismo y el cuidado en los detalles lo convirtieron en un complemento sin precedentes en la industria juguetera española.

El cayuco, un complemento comercializado en la segunda etapa, pertenece a la edición de accesorios dedicada al Lejano Oeste, serie que, sin duda, enriqueció el panorama de las figuras de acción españolas con reproducciones de gran realismo y calidad. Recibió una gran acogida por parte del público que, además, contaba con el aliciente de completar las aventuras de la serie dedicada al Canadá. Como embarcación era perfecta, pues en el agua tenía una magnífica flotabilidad. Pero además, como conservaba la forma real de los cayucos, planos en su base y sin quilla, permitía jugar sin agua sobre cualquier superficie. El cayuco reproducía una canoa india con estructura de madera y forrada de pieles curtidas y cosidas unas con otras. Idisa desarrolló toda la línea de este producto con gran eficiencia y lo dotó de gran realismo, tal vez el mayor de toda la colección: todas las piezas eran verdaderas maquetas realistas a escala 1:11.

Los indios americanos construyeron diferentes tipos de cayucos. Así, los indios del norte utilizaban estas embarcaciones con armazón de madera y recubiertas, en unos casos, con pieles curtidas y, en otros, con cortezas de árboles, aunque también construían barcas de una sola pieza vaciando el tronco de un árbol; los kayaks que utilizaban los esquimales eran de madera o huesos de ballena y piel de morsa o foca; los incas construyeron los totora a base de juncos... Todas ellas fueron la base de la piragua moderna y, por tanto, del piragüismo, que se convirtió en deporte olímpico en Berlín, en 1936.



Los complementos de la serie del Lejano Oeste incluían accesorios que formaban parte de la vida cotidiana de los indios, pero también objetos que sólo eran utilizados por los colonizadores blancos. El *tipy* salió al mercado en el catálogo de 1977 con la ref. 716 y con unas dimensiones máximas de 36 x 36 de base y 34 de altura. Era una excelente maqueta de una auténtica tienda india con siete mástiles de plástico marrón, que se anclaban a un soporte de cartón piedra que representaba un campo con césped (flocado). Sobre los mástiles reposaba una tela de fieltro, que se sujetaba mediante siete alfileres situados en torno a la puerta (hay dos tipos de alfiler, los más antiguos son muy afilados). La documentación para la decoración del fieltro de la tela era un alarde de observación.

El set incluía una pequeña hoguera con su equipo para cocinar y un tótem realizado en plástico marrón. El tótem simulaba una talla en madera con representaciones de figuras animales, mitológicas y religiosas, que formaban parte de un complejo sistema de símbolos e ideas en las que se relacionaba el grupo social con el entorno condicionante.

EL binomio IDISA-Madel trabajó exhaustivamente en el diseño y desarrollo de estas piezas, pertenecientes a la serie de complementos de los accesorios de los exploradores del Lejano Oeste y de los indios, inspirándose en la cinematografía estadounidense.

Toda esta serie se fabricó en la segunda etapa, pero incluso aquellos coleccionistas especializados en la primera etapa de Madelman buscan y dan gran valor a estas piezas.



La ametralladora salió al mercado en el catálogo de 1981 con la ref. 724. Fue diseñada como complemento para el Séptimo de Caballería. Esta arma estaba inspirada en las ametralladoras desarrolladas en la guerra de Secesión de Estados Unidos y era parecida a la llamada Gatling. El sistema de carga de munición y el tipo de balas utilizadas eran iguales que las del cañón pero en plástico de color bronce y, por tanto, la escala es mucho mayor que la real. A pesar de esta pequeña desproporción en las medidas, la ametralladora era una pieza increíble, ya que funcionaba de verdad y realizaba disparos de repetición disparando las balas cuando se giraba la manivela trasera.

La *Caravan Wagon*, también llamada Carreta del Oeste, es para muchos la pieza reina de los complementos debido a su realismo. Tanto el diseño como la tecnología utilizados para su fabricación hicieron de ella una maqueta hiperrealista con todo lujo de detalles. Se distribuyó a partir del catálogo de 1977 con la ref. 717, y sus dimensiones máximas eran 60 x 30 x 18 centímetros. Al mismo tiempo, y especialmente para ella, se desarrolló la pareja de colonos, que se vendían por separado. El vehículo estaba inspirado en las carretas que utilizaban el sistema de ballestas para carruajes desarrollado por John Loudon McAdam a mediados del siglo XIX.

Desde el primer momento fue uno de los accesorios más caros de Madelman, y su precio ha ido aumentando con el tiempo por ser una de las piezas más codiciadas y más buscadas por los coleccionistas.



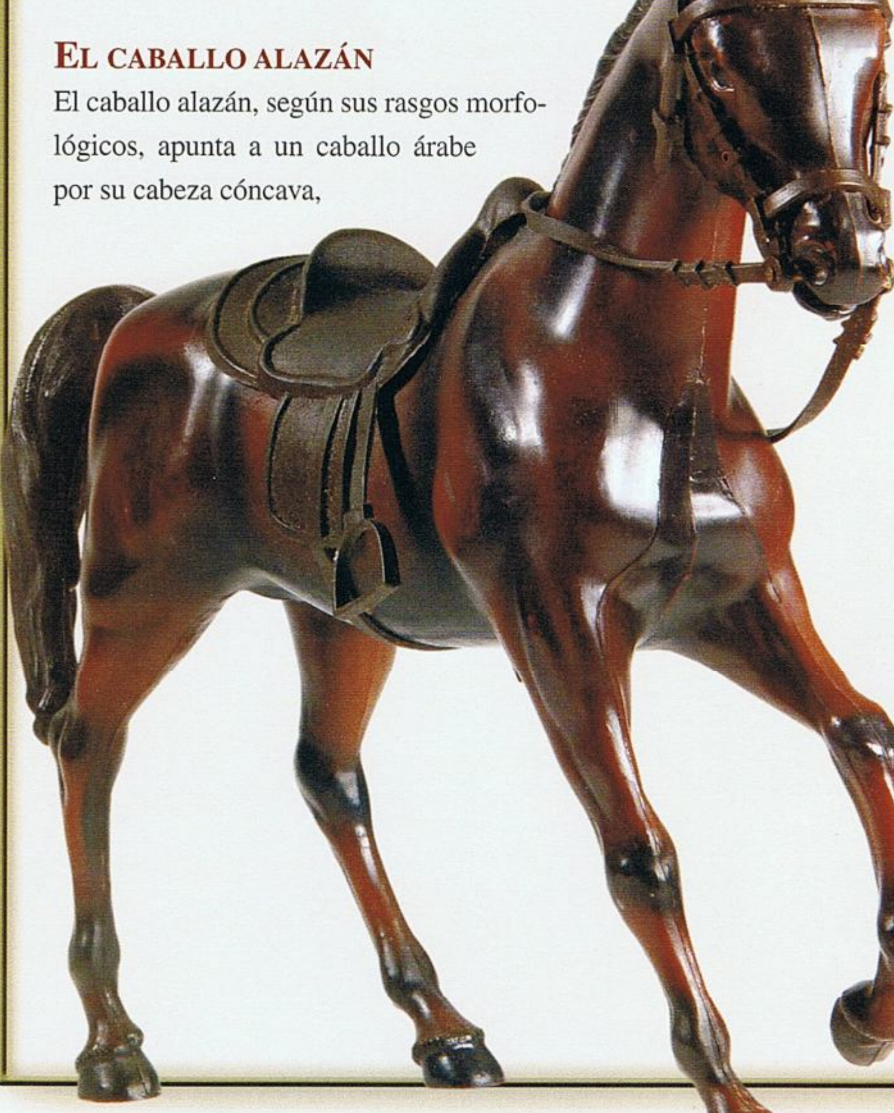
Los caballos de Madelman

Los caballos de Madel se diseñaron y salieron al mercado en la segunda etapa de Madelman. Fueron complementos muy esperados que cubrieron las espectativas del público infantil, ya que empezaban a hacerse indispensables en la serie del Oeste americano. Se fabricaron dos caballos distintos: el alazán, que se comercializó en el primer catálogo de 1977 con la ref. 712, y el llamado caballo tordo, que apareció en el segundo catálogo de 1977-78 con la ref. 720. Ninguno de los dos caballos representaba a ninguna raza y más bien eran cruces.

El desarrollo de los caballos se inició en IDISA, pero el modelado final lo realizó Enrique Gerona, el modelista de Madel, S.A., que ya tenía experiencia en este campo tras su paso por Muñecas Florido.

El caballo alazán

El caballo alazán, según sus rasgos morfológicos, apunta a un caballo árabe por su cabeza cóncava, los ollares, el rabo alzado y la grupa, pero también tiene rasgos que recuerdan a un caballo centroeuropeo. El nombre que recibió hace referencia al pelaje de color rojizo-pardo oscuro, con la crin y la cola ligeramente más oscuras. Está en una posición que insinúa una actitud de galope.



El alazán estaba enjaezado con una silla de montar fabricada en PVC blando de color marrón oscuro, parecido por su forma a una montura tipo *western* pero con estribos ingleses. Esta silla se podía sacar mediante una cincha practicable. El bocado, unido a la brida, permite controlar el paso y la dirección del caballo y las riendas ayudan a manejarlo. Existe un modelo del caballo alazán de Madelman más rojizo que se vendía con la carreta del Oeste. En algunos prototipos de la carreta se utilizaron también caballos tordos pero de color marrón oscuro.



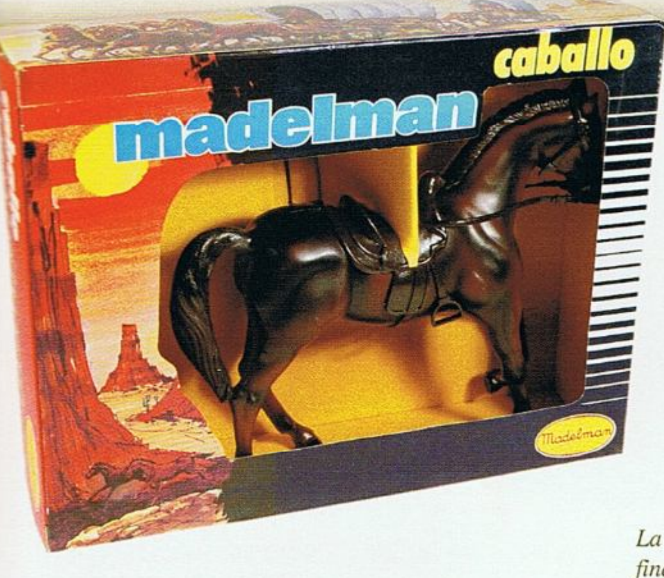
El caballo tordo

El caballo tordo morfológicamente parece un mustang americano, pero con algunas características de otras razas. Su nombre hace referencia al color gris de su pelaje; tanto la crin como la cola eran negras. La actitud de la pose sugiere un talante de trote.

El caballo tordo, en lugar de una silla de montar, incorpora una manta o camisa al estilo indio, con flecos y un bocado con riendas sin cabezada.

Tanto el modelo alazán como el tordo podían ser montados por cuaquier muñeco de Madelman; era suficiente con colocar, por ejemplo, un Policía Montada del





Canadá sobre uno de los caballos para comprobar la perfecta conjunción y adaptabilidad de ambos.

TÉCNICA DE SOLDADURA

Tecnológicamente, los caballos de Madel estaban realizados en una sola pieza formada, a su vez, por fragmentos unidos por una soldadura realizada con ultrasonidos.
Andrés Campos, el director de fabricación, nos relata el proceso:

"Para poder llevar a cabo una soldadura de ultrasonidos, se grababa en el borde de una de las mitades de la pieza un *director de energía*, un pequeño cordoncito, que actuaría como la aportación que uniría las dos piezas. El procedimiento consistía en un emisor de ultrasonidos que, conducido adecuadamente al punto de unión de las dos piezas, producía una fricción entre ellas que terminaba fundiendo el director de energía y soldando las dos mitades de forma total y segura. La zona soldada adquiría una dureza superior al resto de la pieza (temple), de modo que era más fácil romper la pieza una vez soldada que abrirla. La tecnología utilizada es similar a la que se usa hoy en medicina para el tratamiento de cálculos renales".

La pintura del acabado final, tanto del caballo alazán como del tordo se debe a Alberto Grau, que era el jefe de equipo de desarrollo y modelismo de prototipos de IDISA. No obstante, los trabajos se realizaron siempre bajo la dirección y aprobación de José María Arnau.





Explorando América en canoa

Desde mediados del siglo XVII hasta principios del XIX, la gran mayoría de los exploradores norteamericanos se sirvieron de las canoas indias, entre otros medios de transporte, para recorrer los vastos territorios hasta entonces desconocidos de lo que hoy son Estados Unidos y Canadá. A través de la profusión de ríos y lagos de América del Norte, aquellos pioneros fueron adentrándose en los territorios indios en busca de pieles y de nuevas tierras que colonizar. Antes que en caballo, América del Norte fue descubierta en canoa.

La canoa, un medio de transporte antiguo

La canoa es una embarcación ligera, acabada en punta en ambos extremos, que se puede propulsar en ambas direcciones sin necesidad de virar. Totalmente descubierta, en su interior se instalan uno o varios bancales, según la longitud de su estructura, en los que se sientan los remeros. La canoa carece de timón y no tiene velamen, excepto en algunas competiciones modernas. Por lo general, y en lo que respecta a los exploradores y tramperos d los siglos pasados, las canoas era de piel y madera y sus dimensio nes oscilaban entre los 5 y 10 me tros de eslora. La tripulación sol ser bastante reducida, de uno o do hombres, máximo tres, pues l mayor parte del espacio estab reservado a las provisiones y a la pieles que transportaban.

La palabra canoa deriva del voca blo indio *kenu*, que era como lo indios caribes denominaban a la embarcaciones con las que pasaba de una isla a otra. Se trata, pues, d una embarcación originaria de l América precolombina, con la qu los españoles empezaron a fam liarizarse a partir de sus primeros viajes a Nuevo Continente, en los últimos años d siglo XV.

En la capital de los aztecas, Tenochtitlá construida en el centro de un gran lago, la calles, de agua, estaban llenas de canoa También era el medio de transporte má común en América del Norte, desde Méxic hasta Canadá. En efecto, muchos pueblos tribus de esta vasta región, desde lo aztecas hasta los esquima les, pasando por los mo hicanos y los sioux, s desplazaban fundamenta mente en canoa antes de la intro ducción del caba llo en América.

Arriba, detalle de diferentes cayucos utilizados por los indios americanos. Las cuatro primeras tipologías de canoas eran utilizadas por los indios chippeway *y la quinta por los dakota. Abajo, una pareja de indios en canoa, en el río Missouri.*



Arriba, grabado que representa el campamento levantado por el explorador Henry Rowe a orillas del Mississippi. Algunos nativos visitan a los blancos en su medio de transporte usual: el cayuco.

PRIMERAS EXPEDICIONES EN CANOA

Los europeos no tardaron en adoptar este elemental medio de transporte para explorar las tierras recién descubiertas. Los tramperos, los exploradores y los comerciantes que trataban con los indios utilizaron la canoa para adentrarse en territorio indio a través de los numerosos ríos de Norteamérica. La expedición más importante y famosa de todas las llevadas a cabo por los exploradores americanos se realizó en canoa. En efecto, cuando en 1803 el gobierno estadounidense compró Luisiana a Napoleón, un enorme territorio que abarcaba casi la mitad de lo que hoy es Estados Unidos, el presidente Jefferson organizó una expedición, bajo el mando de los oficiales Lewis y Clark, para hacer un primer reconocimiento de las tierras recién adquiridas. Entre 1804 y 1806, a bordo de una gran canoa, los expedicionarios recorrieron la mitad oeste del país: primero remontaron gran parte del Missouri y luego, tras cargar con la canoa a través de las montañas Rocosas, alcanzaron el Pacífico. Para el año 2004, cuando se cumple el segundo centenario de aquella hazaña, se han organizado numerosos eventos en canoa para rememorar la gesta de Lewis y Clark. Antes que ellos, muchos aventureros, principalmente franceses y británicos, recorrieron distintas partes de Estados Unidos y Canadá en canoa. Con capacidad para transportar hasta dos toneladas, muchos tramperos se hicieron ricos tras regresar "a la civilización", cargados con grandes cargamentos de pieles. En Canadá, en la década de 1660, Pierre Radisson consiguió levantar un auténtico imperio basado en el negocio de las pieles: estableció la Compañía de Pieles de la Bahía de Hudson, a la que cada año llegaba la materia prima transportada por centenares de canoas procedentes de los territorios indios. Un siglo más tarde, en Estados Unidos era el célebre Daniel Boone quien, tanto en canoa como a pie, recorría los territorios hasta entonces inexplorados de Tennessee y Kentucky, abriendo paso a familias de pioneros que fueron las primeras en establecerse en la zona.

Como ellos, muchos otros exploradores y aventureros menos famosos e incluso anónimos se sirvieron de la canoa, imitando a los indios, para adentrarse en parajes hasta entonces ignorados por el hombre blanco, unos en busca de pieles y otros en búsqueda de un lugar donde establecerse como colonos o granjeros. Así, la canoa fue un medio de transporte que contribuyó decisivamente a la expansión del país, antes de la llegada de los barcos de vapor y del ferrocarril.

Abajo, un esquimal de Alaska sale a pescar en una embarcación adaptada a su entorno y sus necesidades: un cayuco completamente cerrado por la parte superior.





Mucho más tarde, entre finales del siglo XIX y principios del XX, todavía quedaba una región prácticamente inexplorada por el hombre blanco: el norte de Canadá y Alaska, unas extensas áreas cubiertas de hielo y nieve en las que habitaban reducidos grupos hu[...]nos, los esquimales. Para este pueblo la ca[...] era su principal medio de locomoción y[...] igual que en otras zonas de América, los [...]ploradores de estas tierras también utiliza[...] la canoa. El propio Amundsen, quizás el [...] destacado de los exploradores de ambos [...]los, se sirvió de la canoa en algunas de [...] expediciones por el Ártico.

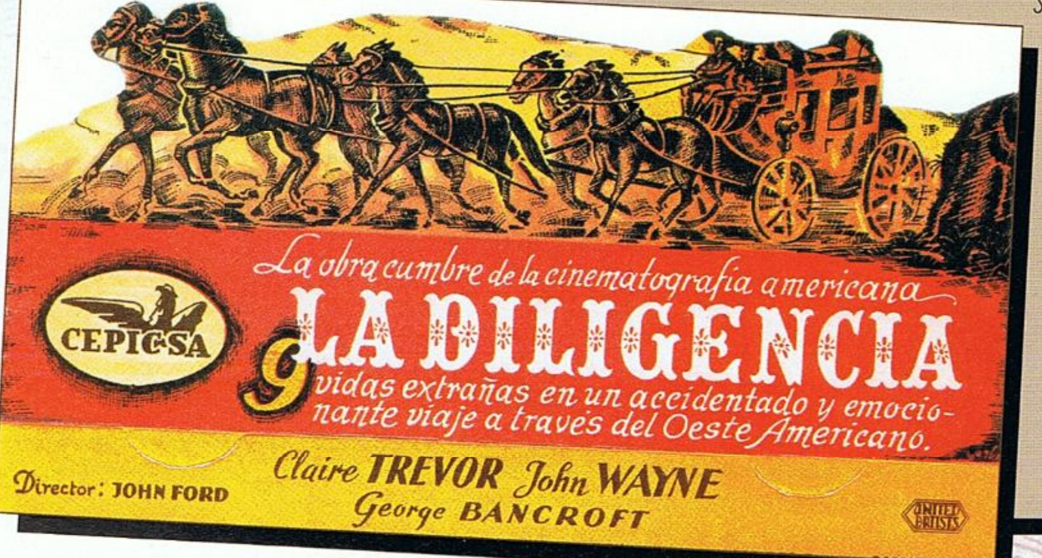
En cuanto a la moderna canoa de competici[...] se ha ido desarrollando desde que la canoa[...] convirtió en deporte olímpico en los juegos[...] Berlín de 1936, si bien las primeras asociac[...]nes deportivas de canoístas datan del últi[...] tercio del siglo XIX.



Arriba, cartel de los Juegos Olímpicos de 1936, los primeros en los que la canoa compitió oficialmente. A la izquierda, un pescador en su cayuco. Utilizados por los esquimales los nuevos pobladores de estas tierras glaciales lo incorporaron rápidamente a su vida.

A la conquista del Lejano Oeste

La Diligencia, estrenada en 1939, fue una de las obras maestras del director John Ford. Además de revolucionar el género del *western*, encumbró a su protagonista John Wayne al estrellato y fue el inicio de la larga colaboración entre Ford y Wayne. La película nos traslada a la dura conquista del Oeste americano y narra un viaje en diligencia por sus áridos parajes. El vehículo es el hilo conductor y el protagonista conceptua[...] para desarrollar nueve apasionantes historias: las de sus pasajeros, cuy[...] único nexo es el viaje. La película consiguió dos Oscar, el de mejor actor secundario para Thomas Mitchell en su papel de Boone, un médico borrachí[...] y a la mejor banda sonora.



El Infantería de Marina

El Madelman Infantería de Marina fue el tercer modelo perteneciente a la serie Marina de Guerra de Madelman y el que completaba la serie dedicada a las fuerzas navales.

Este modelo fue uno de los más extraños de toda la colección, porque no respondía al realismo al que Madel tenía acostumbrados a sus seguidores. Su uniforme no se parecía a ninguna tipología militar y tanto el patrón como el color del uniforme fueron una recreación fantástica. A pesar de su singularidad, el Infantería de Marina fue una propuesta elegante que obtuvo una excelente acogida.

Los infantes de marina desempeñan la doble función de marineros y soldados. Gozan de un gran prestigio, especialmente los marines estadounidenses, que desde la Segunda Guerra Mundial han protagonizado las batallas más transcendentales del último siglo. Estos soldados están especializados en la proyección de la fuerza anfibia sobre una costa enemiga; basta con recordar el desembarco de Normandía durante la Segunda Guerra Mundial para percatarse de la importancia de este cuerpo. Su capacidad para desembarcar rápidamente la convierten en una unidad de gran valor estratégico. Además, los miembros de este cuerpo son expertos en artillería, operaciones especiales y comunicaciones, para lo que cuenta con zapadores e incluso helicópteros.

La infantería de marina más antigua del mundo es la española. Actualmente, el personal de este cuerpo es profesional: los oficiales cursan estudios en la Escuela Naval tras aprobar un concurso-oposición y los suboficiales proceden de la tropa.

La infantería de marina cuenta con una Unidad de Operaciones Especiales (UOE), conocida como Boinas Verdes, cuyos hombres son especialistas en operaciones anfibias, en las que participan buques, aviones y helicópteros, así como armamento terrestre.

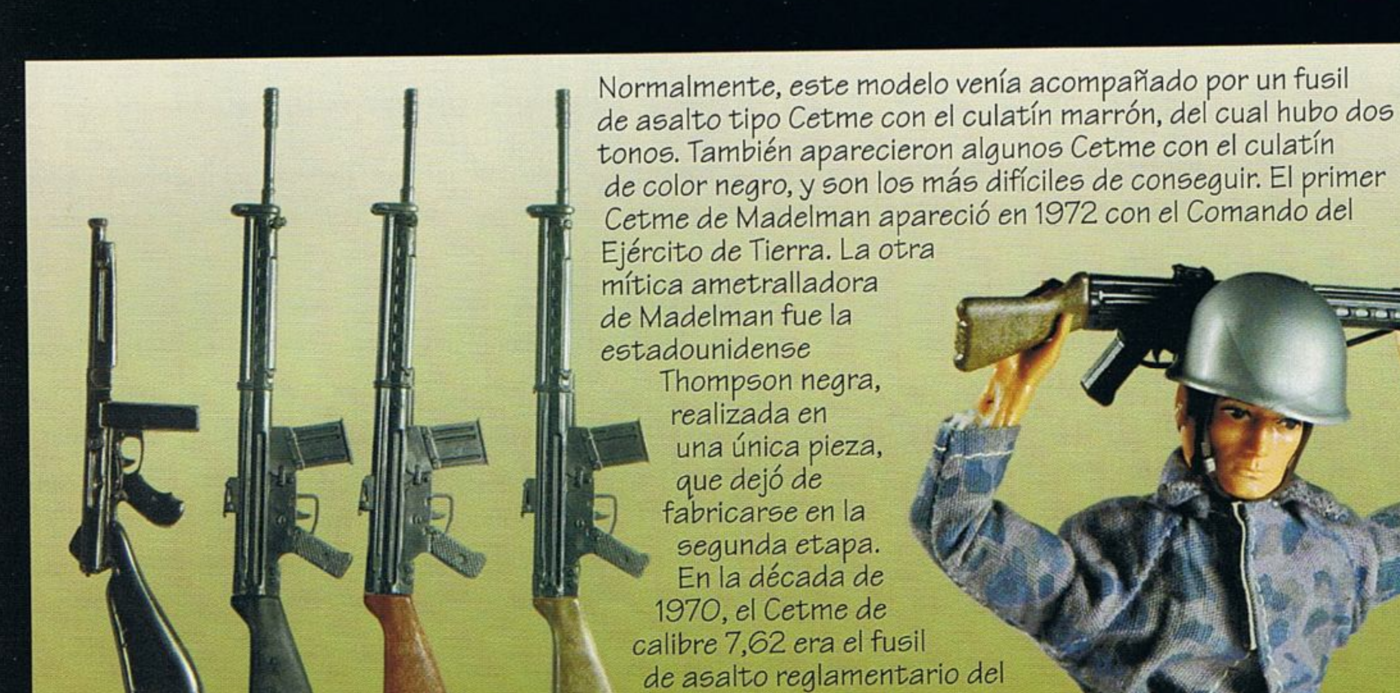
Los tres Madelman de la serie dedicada a la Marina de Guerra estructuraron la Armada más completa de las figuras de juegos de acción de los años setenta.



Al igual que toda la serie de la Marina de Guerra, el Infantería de Marina fue un modelo de escueta presentación: apareció en 1973, sólo en la versión individual, con la referencia 1.051. Jamás apareció un equipo básico o superequipo dedicado a la Marina de Guerra. Este set incluía un fusil ametrallador Cetme, una pistola gris automática tipo Star modelo A, un casco gris metalizado, un cinturón con cartuchera de color azul y el radiotransmisor desarrollado por IDISA. Este modelo se comercializó desde el principio en la segunda etapa de Madelman y mantuvo la referencia y la misma dotación; sólo cambió el modelo de casco y la tonalidad del traje.

En la segunda edición aparecieron dos versiones de casco plateado, la primera muy parecida al de la primera etapa pero de diámetro más pequeño y la segunda también más pequeña en color gris y con el barbuquejo separado, fabricado en PVC blando de color marrón, lo cual le daba un aspecto mucho más real. El problema de este material es que con el tiempo se altera y se vuelve pegajoso, pudiendo incluso dañar otros plásticos con los que esté en contacto directo.





Normalmente, este modelo venía acompañado por un fusil de asalto tipo Cetme con el culatín marrón, del cual hubo dos tonos. También aparecieron algunos Cetme con el culatín de color negro, y son los más difíciles de conseguir. El primer Cetme de Madelman apareció en 1972 con el Comando del Ejército de Tierra. La otra mítica ametralladora de Madelman fue la estadounidense Thompson negra, realizada en una única pieza, que dejó de fabricarse en la segunda etapa. En la década de 1970, el Cetme de calibre 7,62 era el fusil de asalto reglamentario del ejército español.



Un producto que siempre se ha echado de menos es un Súper Equipo de la Marina de Guerra y alguna embarcación para recrear las más apasionantes aventuras marítimas. El Infantería de Marina se integraba perfectamente con todos los complementos del Ejército de Tierra; el helicóptero lanzamisiles (ref. 720), el Buggy Explorer (ref. 718), el Jeep de campaña (ref .703) y el cañón (ref. 707).





Maniquíes de la segunda etapa

En 1975, todas las marcas nacionales e internacionales de figuras de acción se podían encontrar en el mercado español: Geyperman, Mego, Fighting Furies de Matchbox, Big Jim, Marx "Súper Western", comercializados por Suay Sport, Dick Furia de Molto, Tony Bravo de Cremeal, Super Bill de Anduplast e incluso los motoristas de Paya. Esta situación de competencia exigió un rediseño y una adaptación de Madelman a los nuevos tiempos, que culminó con la obtención, en 1977-1978, del Aro de Plata en la Feria Internacional del Juguete de Valencia en la categoría de productos de hasta 500 pesetas. En 1976, IDISA proyectó la segunda etapa de Madelman, caracterizada sobre todo por el lanzamiento de un nuevo maniquí, fabricado principalmente en poliestireno antichoque, que mantenía las proporciones y articulaciones de su predecesor. Uno de los aspectos más evidentes de su evolución era que incorporaba pies reales en lugar de los clásicos muñones, lo que le permitía estar descalzo sin zapatos. La otra gran aportación fue el cambio de la cabeza. Ésta, en su versión más estándar, cambió el rostro y sustituyó los ojos de cristal por unos ojos tampografiados; también se sustituyó el pelo por una cabellera de goma negra y con un corte de pelo más actual.

Abajo, diferentes versiones del maniquí de la segunda etapa (el del calzón negro es el más difícil de conseguir). La producción de maniquíes de Madelman pasó de unos 50.000 ejemplares en 1968 a 1.500.000 muñecos en 1974-1975, la cota más alta de producción.



En esta etapa se generaron 10 rostros diferentes, modelados por Enrique Gerona (modelista de Madel), que representaban diversos grupos humanos: pieles rojas, blancos, negros (mantuvo la cabeza con ojos de cristal) y, por último, los alienígenas, en cuyos maniquíes se mezclaban piezas del cuerpo de otras tipologías. Las manos también se estilizaron y en su fabricación se utilizó un plástico más flexible, que evitaba que se rompieran los dedos pulgares. En el nuevo modelo se sustituye-

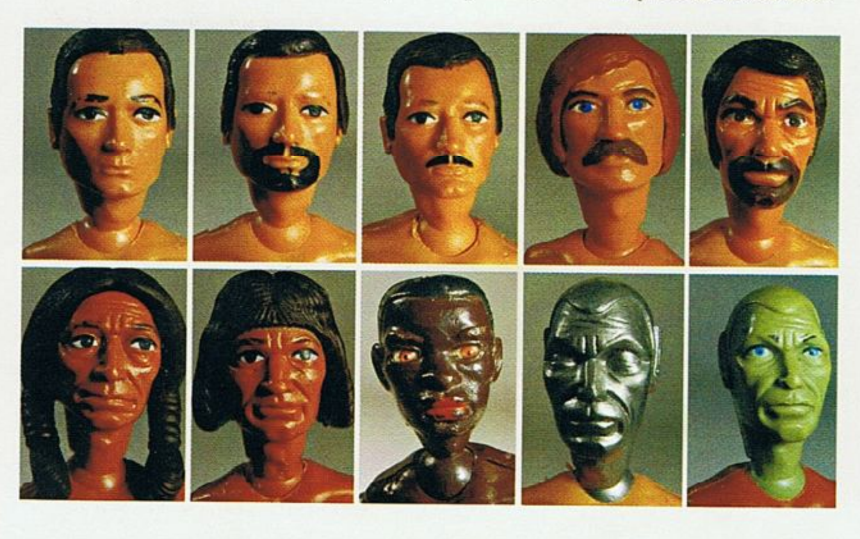




ron los calzones blancos por otros azules. También aparecieron algunos muñecos de color negro que son muy difíciles de conseguir. Los Madelman de la segunda etapa estaban constituidos por 34 piezas independientes, obtenidas a partir de la inyección del plástico en los moldes; no obstante, algunas de estas piezas posteriormente se unían entre sí, de manera que resultaba un total de 21 piezas, más dos tornillos de ajuste.

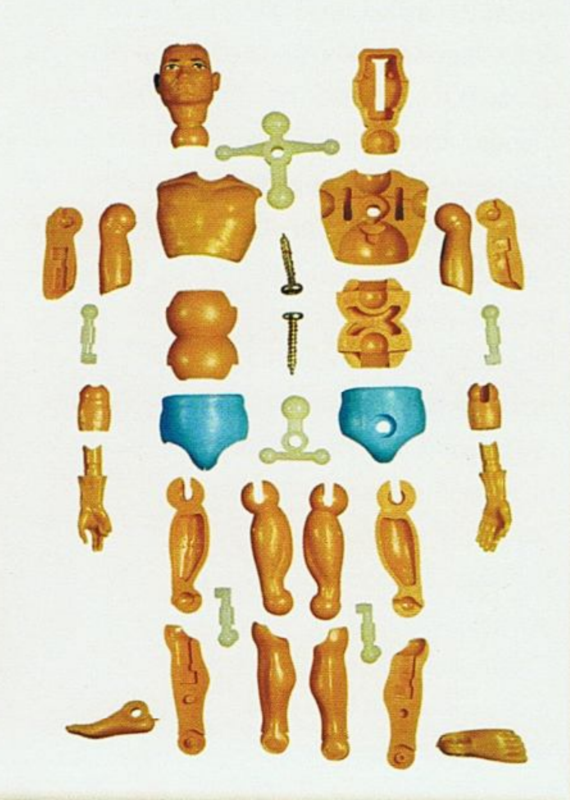
El segundo modelo de esta segunda etapa apareció con el lanzamiento de los Cósmic en 1980 y era un híbrido en el que las piernas

Arriba, tres modelos que permiten apreciar la evolución tipológica del Madelman negro. Abajo, diez de los rostros de la segunda etapa modelados por Enrique Gerona. Curiosamente el primer prototipo de desarrollo de Madelman (1966-1967) por casualidad se inyectó en plástico verde y el último Madelman que salió de la fábrica, el alienígena, también era verde. A la derecha, despiece de un muñeco.



y el calzón fueron sustituidos por el de la mujer, lo que hacía más estilizada la figura del muñeco. No se debe confundir el color negro de este calzoncillo con el del modelo anteriormente citado. Estos cuerpos fueron utilizados en los ejemplares de Futbolistas del Mundial de 1982, el Arquero Rojo, el Enmascarado y en la segunda versión de Superman.

Un dato muy importante es que Madelman pertenece a la lista de los primeros juguetes homologados en 1977 por el Centro de Diseño de Barcelona (BCD). Este prestigioso organismo se encarga del control y la promoción del diseño industrial en todos sus aspectos, y es miembro del International Council of Societies of Industial Design (ICSID).







La infantería de marina

Las tropas convencionales de infantería de marina normalmente están asociadas a las marinas de guerra. El modelo de infante de marina más conocido y habitual en las últimas décadas es el de los célebres marines estadounidenses, pero si nos remontamos en la historia, veremos que la infantería de marina más antigua del mundo es la española. Fue creada con el nombre de Infantería de Armada por Carlos I en 1537, cuando asignó como destino permanente para las compañías napolitanas la escuadra de galeras del Mediterráneo. En otras palabras, aquellos cuerpos de infantería fueron los primeros en tener, por así decirlo, su cuartel general en una flota. Pero sería el hijo de Carlos I, Felipe II, quien desarrollaría el concepto de fuerzas de desembarco cuando, pocas décadas más tarde, creó los famosos tercios que invadieron Flandes. Entre los primeros miembros de la infantería de marina española se hallaba un joven Miguel de Cervantes Saavedra, que luchó en la célebre batalla de Lepanto (1571), en la que, a causa de una herida, perdió la movilidad de la mano izquierda.

Así pues, la diferencia entre la marina y la infantería de marina reside en que los integrantes de la primera sirven permanentemente en navíos de guerra, mientras que los miembros de la segunda se sirven de dichos navíos para desplazarse hasta tierras lejanas y desembarcar e ellas como fuerza de invasión. Los in fantes de marina españoles, en sus ma de cuatro siglos de existencia, han de sembarcado en numeros países del mun do, sobre todo antaño, cuando las colo nias que poseía España se repartían po las cuatro latitudes.



Arriba, retrato del rey Felipe II. Este monarca desarrolló la infantería de marina creada por su padre, así como el concepto de fuerzas de desembarco, cuando creó los tercios que invadieron Flandes. Abajo, Miguel de Cervantes, que luchó como miembro de la infantería de marina en la famosa batalla de Lepanto.

La infantería de marina española

En 1717, con la introducción de nuev normas en la marina, también se modi có la infantería de marina, que fue org nizada en 12 cuerpos de batallones marina y cuya misión era mantener fuego de fusilería durante los abord jes, además de formar dotaciones de a tillería e integrar las llamadas columnas desembarco. En esta segunda época, que d ró aproximadamente un siglo, la infante de marina española destacó en la conquista Sicilia (1732), la expedición a Florida (177 el desembarco de Tolón (1793) y la reco quista de Buenos Aires (1806). Perdida hegemonía del mar por parte de España, c la independencia de casi todas sus coloni americanas a principios del siglo XIX, la infa tería de marina española se convirtió en u fuerza expedicionaria que participaría en ca pañas como la de Cochinchina (1858), San Domingo (1864), Cuba (1898) y Filipi (1898). En las primeras décadas del siglo estas fuerzas expedicionarias combatieron el norte de África y destacaron especialme en el desembarco de Alhucemas (1925).



A la izquierda, las últimas tropas de la Armada española concentradas en La Habana para luchar en la guerra de la independencia de Cuba. A la derecha, el general Primo de Rivera dirige desde el acorazado Alfonso XII *el desembarco de Alhucemas en septiembre de 1925.*

Con la llegada de la Segunda República (1931), estas fuerzas, tildadas de colonialistas, fueron desmovilizadas y permanecieron así hasta el final de la guerra civil (1939). La moderna infantería de marina española nació en 1957, cuando reasumió su carácter de fuerza de desembarco mediante la creación del Grupo Especial Anfibio, que al año siguiente participaría en la campaña de Ifni, en el Sahara. En 1969, este cuerpo, ahora llamado Tercio de Armada, desembarcó en Guinea Ecuatorial para proteger a los españoles residentes en la recién independizada ex colonia española. Ya durante el gobierno democrático, y sobre todo desde 1990, el Tercio de Armada ha participado en misiones de paz en diversos puntos del planeta.



LOS MARINES

Los infantes de marina más conocidos a lo largo del siglo XX son los llamados popularmente marines, o sea, los infantes de marina estadounidenses. De hecho, éste es el cuerpo de infantería más importante del siglo XX, y los soldados que lo componen, los más vistos tanto en la realidad (incluyendo informativos) como en la ficción (cine, videojuegos, etc.). Este cuerpo, conocido con el nombre de US Marines, fue creado en 1775, en plena guerra de independencia de Estados Unidos, como facción terrestre de la marina estadounidense. Pero este moderno cuerpo de infantería de marina no empezó a destacar hasta que derrotó precisamente a la infantería de marina española en la guerra de Cuba (1898). Desde entonces, los marines estadounidenses han intervenido en docenas conflictos en diferentes países, desde Filipinas (1899) hasta Iraq (2003).

Hasta la Segunda Guerra Mundial, el cuerpo de marines estadounidenses nunca excedió los 20.000 efectivos, fuerza más que suficiente para sus esporádicas pero multitudinarias intervenciones en Latinoamérica y, sobre todo, en el Caribe y Centroamérica. Al entrar Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, los marines fueron reorganizados en cuerpos anfibios y se aumentó el número de efectivos hasta el medio millón de hombres que lucharon, principalmente, en el océano Pacífico, contra los japoneses.

Tres marines estadounidenses vestidos de camuflaje durante unas maniobras militares.



Tras aquel conflicto, el cuerpo de marines fue adquiriendo mayor relevancia hasta convertirse en el principal ejército de Estados Unidos. Equipados ya con portaaviones y helicópteros, además de carros de combate y otras armas convencionales, los marines llevarían el peso de las guerras de Corea, en la década de 1950, y de Vietnam, en las décadas de 1960 y 1970. En las últimas décadas, además de las invasiones en Latinoamérica, casos de Granada, Panamá o Haití, los marines estadounidenses han intervenido, con mayor o menor éxito, en Kuwait, Somalia, Yugoslavia, Afganistán e Iraq.

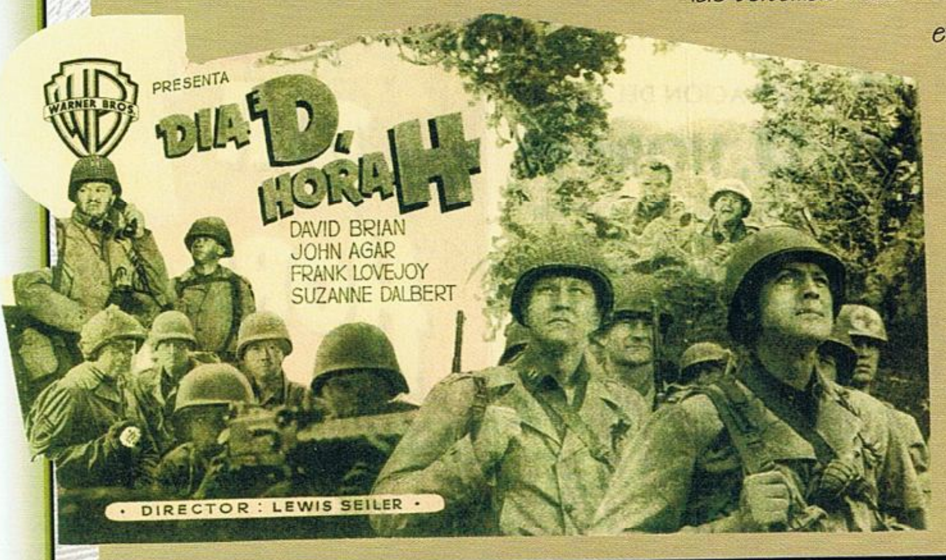


Marines estadounidenses de la Primera División cruzan un puente sobre el río Yalu en una misión durante la guerra de Corea (1950-1953).

Hoy por hoy, el nombre de *marine* es sinónimo de soldado moderno, y no suele asociarse casi nunca con la marina, ya que este cuerpo es, de hecho, un verdadero ejército que pasa por ser el más poderoso del planeta.

Batallas navales de película

La infantería de marina fue protagonista en películas como *Día D, hora H*, dirigida por Lewis Seiller, o *El día más largo* (1962), dirigida por el triunvirato formado por Ken Annakin, Andrew Marton y Bernhard Wicki. Esta última, que contaba con un increíble elenco de actores internacionales (John Wayne, Robert Mitchum, Henry Fonda, Christopher Lee, Richard Burton, Paul Anca...), relataba el desembarco de Normandía, una de las batallas más transcendentales de la historia reciente, explicándolo desde las dos perspectivas del conflicto. Este film fue premiado con dos Oscar, uno a los efectos especiales y otro a la fotografía en blanco y negro. El 16 de junio de 1944, los Aliados iniciaron la invasión de Francia, sin duda la acción más importante de toda la Segunda Guerra Mundial. La participación de 30.000 hombres, más de 10.000 aviones y 4.000 barcos la convierte en la mayor armada de guerra de toda la historia.





Madelman

Soldado Antitanque

El equipo básico de este modelo, la estrella de la serie Ejército de Tierra, fue uno de los sets más completos de la colección Madelman.

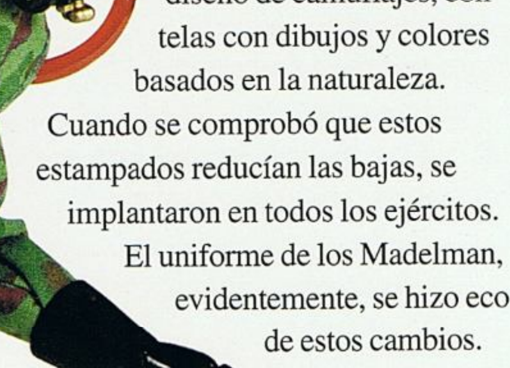
El Soldado Antitanque, que apareció en el catálogo de 1974 con la referencia 116, presenta uno de los mejores equipos militares de toda la serie Ejército de Tierra. Madelman había apostado desde sus inicios por el Ejército de Tierra con el Tropa de Choque (en caja roja con referencia 101) y ahora, con el Soldado Antitanque, completaba esta línea con un modelo y un armamento insuperable: una bazuca, una pistola, un lanzallamas y seis granadas. El traje mimético, que tenía el carácter genérico habitual en los vestidos militares de Madelman, reflejaba la evolución tecnológica de los uniformes fruto de los cambios experimentados en la concepción de la guerra.

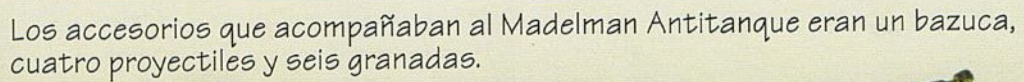
Los uniformes militares evolucionaron de una forma especialmente rápida y significativa en el siglo XX.

En la Primera Guerra Mundial, los húsares, dragones y coraceros todavía utilizaban en combate el dolmán y pantalones de colores intensos llenos de pasamanerías y bordados, así como chacós con penachos de plumas. Todo ello perseguía la exaltación del honor del cuerpo, que quiere mostrarse y ser respetado. Esto sería impensable 75 años más tarde, cuando el interés se centró en el camuflaje y la seguridad de los soldados. Los uniformes pasaron a ser miméticos y a fabricarse en materiales ignífugos, transpirables y antiimpacto. El uniforme actual pretende pasar desapercibido ante la vulnerabilidad del soldado frente a las armas actuales. La Primera Guerra Mundial fue la que más influyó en estos cambios, pues se comprobó que no era deseable ser visible ante la artillería. En 1918 se generalizaron los uniformes lisos de tonos verdes, pardos, caquis y grises.

Durante el periodo de entreguerras se llevaron a cabo estudios sobre el camuflaje en la naturaleza que quedaron reflejados en *La coloración mimética en el reino animal*, de Abbott H. Trayler's.

En 1937 Alemania estaba a la vanguardia en el diseño de camuflajes, con telas con dibujos y colores basados en la naturaleza. Cuando se comprobó que estos estampados reducían las bajas, se implantaron en todos los ejércitos. El uniforme de los Madelman, evidentemente, se hizo eco de estos cambios.





Los accesorios que acompañaban al Madelman Antitanque eran un bazuca, cuatro proyectiles y seis granadas.

La bazuca del Soldado Antitanque es un arma de asalto multiuso que puede ser disparada apoyándola en el hombro del muñeco y que funciona mediante un muelle que se acciona por el gatillo rojo. El tubo de disparo está realizado en plástico verde, con el visor pintado en dorado, y está decorado con unas pegatinas blancas. Con la bazuca se lanzan los proyectiles o cohetes. Esta arma es la evolución de la bazuca M1A1 estadounidense de 1942, cuyo proyectil explosivo podía penetrar una estructura acorazada sin necesidad de alcanzar una velocidad tan elevada que sólo un cañón podría proporcionar. Fue utilizada por primera vez por las tropas aliadas durante la invasión de África del Norte, en el transcurso de la Segunda Guerra Mundial.



Los proyectiles son cuatro cohetes con aletas que forman una saeta. Están realizados en una única pieza de plástico con la punta de goma, para evitar riesgos al niño. Los proyectiles se inspiran en los cohetes de 60 mm que utiliza el ejército y que tienen un alcance eficaz de 500 m. La caja de proyectiles dispone de tres compartimentos y está realizada en dos piezas de plástico verde con la inscripción en blanco AT-04517.

Las seis granadas de mano siguen la tipología estadounidense de las *baseball*: un proyectil hueco que se arroja con la mano. Están realizadas en una sola pieza de plástico gris. Las granadas fueron utilizadas por primera vez en el siglo XV y su nombre se debe a su parecido con el fruto homónimo; los soldados encargados de lanzarlas recibieron el nombre de granaderos. Este tipo de munición puede estar cargada con diferentes explosivos o incluso con gases tóxicos.





El primer Soldado Antitanque apareció en formato básico con la ref. 116 en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo* de 1974, con una caja magníficamente ilustrada con un soldado disparando contra tropas enemigas con su bazuca. El equipo incluía un lanzallamas, una bazuca, cuatro proyectiles, una caja de munición, una pistola, seis granadas, un casco y un cinturón.

En 1977, el equipo fue relanzado con la ref. 511 en el catálogo *Los Madelman en acción*. Esta edición mantuvo toda la dotación de accesorios y tan sólo cambió las botas del Madelman por las de la segunda serie y el casco por el de barbuquejo independiente. En el catálogo *Los Madelman en acción* de 1980 apareció, en versión individual, el modelo Apoyo Táctico (ref. 1.066), con el cinturón tradicional de ejército de Madelman, la bazuca, dos proyectiles y el casco de la segunda etapa.

Madelman nunca fabricó un tanque para su ejército. Aunque hay algunas personas que dicen recordarlo, en realidad se trata del tanque dirigido lanzaventosas T-206 de la marca Clim que, a pesar de estar realizado en una escala más pequeña, era el más adecuado en su momento para los Madelman.



Maniquíes femeninos

El lanzamiento de una muñeca para niños fue realmente una apuesta arriesgada de Madel, porque sólo existía un precedente estadounidense, el de la enfermera Gi Nurse Action Girl (1967), de Gi Joe. Así pues, en Europa, Madelman fue el primero en introducir un personaje femenino en el juego de los niños. En efecto, en 1977, en el catálogo *Los Madelman en acción* aparecieron por primera vez las compañeras de Madelman.

El diseño del maniquí era estructuralmente idéntico al modelo masculino de la segunda etapa, aunque, claro, con formas femeninas. El maniquí femenino estaba formado por 34 piezas que, una vez soldadas, quedaban reducidas a 21 piezas más dos tornillos. Se fabricaron modelos de dos colores: blanco para la étnia caucásica (en realidad se pueden encontrar tres tonalidades) y un moreno rojizo para los indios norteamericanos. El cuerpo siempre apareció desnudo de cintura para arriba con una braguita de color negro. Para su fabricación se utilizó principalmente poliestireno antichoque. Las chicas Madelman sólo aparecieron en equipos básicos, exceptuando la de la caja de los colonos y el superequipo Pieles Rojas.





Retrato de la Investigadora Espacial de la serie Cósmic. Este modelo lucía un peinado a la última moda acorde con su moderna profesión.

La fabricación

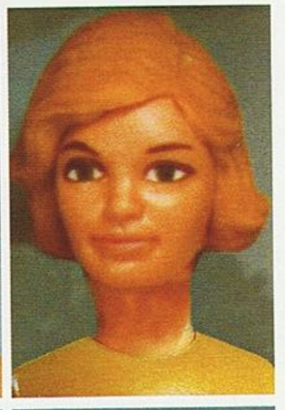
Para Industrias Plásticas Madel, fabricar una muñeca no era realmente una novedad, porque había absorbido la empresa Muñecas Florido, que formaba parte del mismo grupo de empresas de San Martín Industrial. La fábrica de este grupo se encontraba en San Martín de la Vega (Madrid) y disponía de una superficie de 36.000 m² (14.000 m² construidos), y de una plantilla que, en su momen-

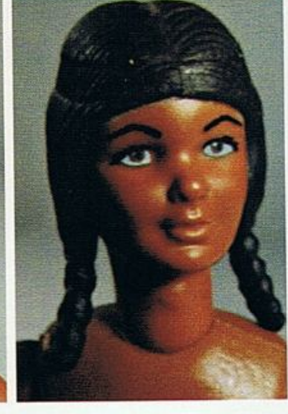
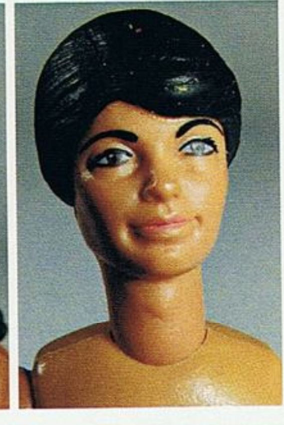


A la izquierda, maniquís femeninos. Como se puede apreciar, su estructura era exacta a la del modelo masculino, con la evidente adaptación a la anatomía femenina. A la derecha, el pequeño bebé indio de Pluma Rosa, una pieza desconocida para muchos y que también podemos considerar como un auténtico Madelman.







Arriba, seis rostros diferentes de las chicas Madelman: la rubia es la mas difícil de encontrar, ya que se inyectaron pocas unidades porque en fábrica no gustó el resultado del color de la melena. El pelo de estas muñecas se fabricaba en PVC (policloruro de vinilo), un material que está cayendo en desuso en juguetería porque su contenido de cloro puede presentar cierta toxicidad. Además, con el tiempo, se degrada y se vuelve pegajoso.

to de máximo apogeo, llegó a contar con 127 empleados, de los cuales 70 se dedicaban exclusivamente a Madel.

No obstante, no todo el proceso de fabricación se hacía en la propia fábrica, ya que, en aquella época, muchos trabajos se desarrollaban en casas particulares como, por ejemplo, la confección de la ropa de Madelman, que se solía troquelar y coser en pueblos como Alcorisa (Teruel), Alía (Cáceres) y Villarejo de Salvanés (Madrid).

Muñecas Florido fabricaba, bajo licencia para España, la muñeca Sindy (quizá más recordada por el eslogan "la muñeca que se viste sola"), que había salido al mercado inglés en 1963 y que fue la eterna rival de Barbie. La versión española de esta muñeca fue modelada por Enrique Gerona que también modeló los rostros de las chicas Madelman, de ahí el aire de familia que presentan ambas muñecas. Atendiendo a sus caras y peinados, se diferencian siete modelos femeninos. De todos ellos, el más difícil de conseguir fue el de la rubia, pues cuando se realizó la primera tirada, el resultado no fue aprobado por motivos de calidad: el pelo quedó amarillo y con poco detalle; finalmente, se optó por mantener la producción de cabelleras castañas y morenas.

Las muñecas Madelman fueron todo un acontecimiento cultural, un hecho impensable tan sólo unos años antes. La estrategia seguida fue el diseño de mujeres aventureras como la Exploradora de Safari (ref. 522), la Princesa India (ref. 523), la Enfermera del Ejército (ref. 524), la Corsario (ref. 521), la esposa del Colono (ref. 2.120) y, como colofón, Pluma Rosa (ref. 1223), una preciosa india que incluía un bebé indio que transportaba a su espalda. Este bebé es una pieza difícil de adquirir y muy desconocida.



A la derecha, despiece de una muñeca en el que se aprecian las 34 piezas que se obtenían de los moldes antes de ensamblar y montar.



Enfrentados a un tanque

El tanque y la más popular de las armas antitanque, la bazuca, se enfrentaron por primera vez durante la Segunda Guerra Mundial, si bien tanto los tanques como las armas diseñadas para combatirlos datan de la Primera Guerra Mundial.



Arriba, carros blindados del bando republicano adaptados para su envío al frente esperan su salida de Barcelona en octubre de 1936, tras iniciarse la guerra civil.

Aunque existen remotos diseños de precursores de los modernos tanques (incluyendo, cómo no, uno del mismísimo Leonardo da Vinci), este tipo de vehículos acorazados de combate no empezaron a operar hasta bien entrada la Primera Guerra Mundial. Sin embargo, la primera campaña militar en la que participaron tanques tuvo lugar en México, durante la revolución. El incidente empezó en marzo de 1916, cuando Pancho Villa cruzó la frontera y atacó la ciudad de Columbus (Nuevo México) y murieron varias personas. Como represalia, el Gobierno estadounidense envió a México un pequeño ejército, liderado por el general Pershing, para capturar a Pancho Villa. Dicho ejército incluía unos cuantos tanques, mandados por un joven oficial llamado George Patton. Sin embargo, la campaña resultó infructuosa y aquellos tanques no llegaron a entrar en combate.



En 1915, Winston Churchill aprobó un proyecto para la fabricación de blindados adecuados para moverse en terrenos difíciles, superar barreras de alambre y trincheras. El resultado fue un carro llamado Tank Mark, del que se hicieron varias versiones cada vez más evolucionadas. En la imagen, el Mark IV, un blindado que debutó en la batalla de Messina.

Tanques en el campo de batalla

Los primeros tanques jamás vistos en un frente de batalla participaron en la ofensiva del Somme, el 15 de septiembre de 1916. Eran 49 tanques Mark, de fabricación británica, de los que sólo 11 entraron en acción aquel día. Un año más tarde, en noviembre de 1917, se produjo el primer avance masivo de tanques, en la batalla de Cambrai. También se trataba de modelos Mark, varios de los cuales cayeron en manos de los alemanes cuando, el 20 de noviembre, éstos tomaron Cambrai. Por su parte, los alemanes no tuvieron tanques propios hasta bien entrado 1918, cuando presentaron el A-7V, fabricado por Daimler, que apenas si tuvo opción de participar en la contienda porque ésta concluyó en noviembre. En resumen, que la presencia de los tanques fue más bien testimonial en la Primera Guerra Mundial. Sin embargo, la primera arma especialmente construida para combatir a los tanques, también data de aquel conflicto. Se trataba del fusil Mauser modelo 98 de fabrica-



ción germana que, salido de fábrica también en 1918, lanzaba proyectiles capaces de atravesar un blindaje de 26 mm a 100 m de distancia. Así pues, sólo dos años después de su aparición en el frente, el tanque se encontró con el primer arma antitanque.

La verdadera guerra de tanques fue la Segunda Guerra Mundial, y los carros utilizados estaban bastante más desarrollados y perfeccionandos que los de la Gran Guerra. En los años inmediatamente anteriores al estallido de la Segunda Guerra Mundial, el tanque demostró su eficacia en la invasión italiana de Etiopía (1935) y, sobre todo, en la guerra civil española (1936-1939), en la que entraron en combate tanto tanques enviados por los soviéticos como por los nazis. En 1939 era evidente que el tanque sería un arma fundamental en las guerras modernas. Cuando, el 1 de septiembre, los alemanes invadieron Polonia, sus tanques aplastaron a la obsoleta caballería polaca y desempeñaron un papel determinante en la rápida victoria. Docenas de miles de tanques participaron en este gigantesco conflicto, en el que destacó la gran batalla de Kursk, la mayor batalla de tanques de la historia, que fue librada en el frente ruso, entre alemanes y soviéticos, en julio de 1943. En Kursk participaron más de siete mil tanques, y un número aún mayor de bazucas antitanque. Tras nueve días de intenso combate, las divisiones panzer alemanas fueron derrotadas por los tanques T-34 soviéticos en una batalla en la que murieron alrededor de 250.000 hombres. Aquella batalla de acorazados inclinó la balanza en favor de los rusos, que entrarían en Berlín en menos de dos años.

En el siglo XX, el tanque se convirtió, en la antigua URSS, en un símbolo de modernidad armamentística y de poder de defensa. Muchos modelos de estos carros blindados decoraron no pocos espacios públicos durante el régimen comunista. En la imagen, un tanque decora una de las calles de Novokuznetsk.

UN ARMA ANTITANQUE

El arma antitanque más conocida, la bazuca, apareció precisamente durante la Segunda Guerra Mundial. De fabricación estadounidense, se trataba de un lanzacohetes ligero que, colocado sobre el hombro, disparaba proyectiles que podían destruir tanques. En esencia, era un tubo metálico de metro y medio de largo que pesaba unos siete kilos y que contaba con un mango para asirlo con una mano, un gatillo para disparar con la otra, una mirilla para apuntar y un reposahombros para apoyarlo. Aunque el tubo tenía aberturas por ambos extremos, para evitar el efecto del retroceso, esta arma necesitaba dos hombres para dispararla: uno para cargarla y otro para efectuar el disparo. El proyectil, de medio metro de largo y dos kilos de peso, podía perforar, desde una distancia de 100 m, hasta 15 cm de armadura. El arma antitanque definitiva recibió el nombre de *bazooka* porque recorda-



Con el tiempo, las bazucas evolucionaron hasta convertirse en armas que, además de un enorme poder de defensa y de destrucción, poseían cada vez mayor grado de precisión. En la imagen, un marine estadounidense armado con un moderno modelo (1996).



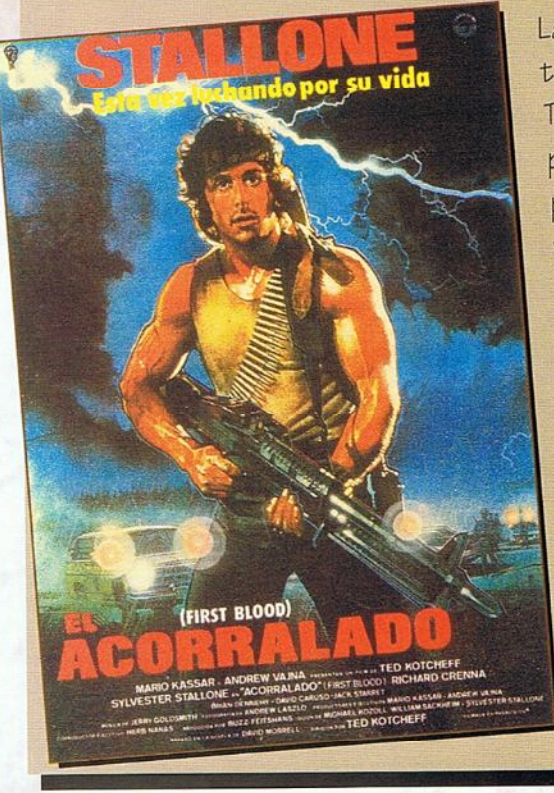
ba la gran trompeta del músico y cómico estadounidense Bob Burns, que había inventado este singular apelativo para ella. Conocido como "Bazooka" Burns, este popular cómico había luchado en la Primera Guerra Mundial, donde se había distinguido como francotirador de elite.

La bazuca entró por primera vez en acción en noviembre de 1942, cuando los estadounidenses desembarcaron en el norte de África para apoyar a los británicos de Montgomery en la campaña contra los alemanes dirigidos por Rommel, en un teatro de operaciones en el que también los tanques desempeñaron un papel fundamental. De inmediato, esta revolucionaria arma fue copiada por los principales ejércitos que luchaban en la guerra. Los rusos recibieron algunos ejemplares de sus aliados estadounidenses y de inmediato empezaron a fabricarla. Los alemanes, tan pronto como lograron capturar las primeras bazucas, también empezaron a producirlos, tras estudiar su estructura y mecanismo.

Un soldado hace una demostración del uso y posibilidades de una bazuca estadounidense en 1943.

La bazuca en versiones mejoradas también fue muy utilizado por los estadounidenses en las guerras de Corea y Vietnam. En cuanto a los conflictos más recientes, la bazuca ha sido utilizada en Afganistán e Iraq.

Acorralado



La figura del soldado invencible y con mucho carácter aparece en todo su esplendor en *Acorralado* (*First blood*, 1982), dirigida por Ted Kotgheff y en la que Silvestre Stallone, además de actor protagonista, trabajó como guionista. *Acorralado* es una de las primeras películas cuyo éxito comercial fue mayor en los primeros vídeos domésticos que en la gran pantalla. El argumento es sencillo: un jefe de policía de un pueblo arresta a un vagabundo autoestopista sin motivo justificado. El vagabundo, John Rambo, un héroe de la guerra de Vietnam que posee la medalla de honor del Congreso, responde al acoso de la policía con una inesperada ferocidad: se fuga de la cárcel, roba una motocicleta y busca refugio en unas montañas cercanas, donde es perseguido por las fuerzas policiales que inician una especie de caza del hombre. Rambo está en su elemento y se prepara para emprender la guerra de un solo hombre. ¡Al Madelman Antitanque sólo le faltaba el cuchillo de supervivencia para transformarse en Rambo!



El Guía Safari

El Guía Safari, también conocido con el nombre de su versión individual, Explorador Safari, es el tercer modelo de la serie dedicada a los safaris.

El Guía Safari apareció en su versión básica en 1975, en el segundo catálogo *Los Madelman lo pueden todo*. Su vestuario estaba inspirado en el utilizado en los safaris del siglo XX. Concretamente recordaba el utilizado en 1910 por el fotógrafo de cine Martin Johnson quien, junto a su esposa Osa, realizó los primeros safaris con el objetivo de filmar animales salvajes y retratar las costumbres de algunas tribus africanas. Otro referente en el momento de crear el traje del Guía Safari eran los utilizados en algunas expediciones, como las organizadas por el alemán Carl Hagenbeck, un domador y director de circo, que fundó una empresa para capturar animales vivos, que luego vendía a los circos y a todos los zoológicos del mundo. Sus expediciones recorrían África, Asia, Oceanía e incluso llegaron al polo Norte. Cuando su barco regresaba al puerto de Hamburgo cargado de todo tipo de especies, la expectación de público era tal que, en 1902, Hagenbeck decidió crear su propio zoológico en la ciudad. A Hagenbeck debemos el concepto moderno de zoológico, en el que desaparecen los barrotes de las jaulas y son sustituidos por fosos de agua y escenas que simulan el hábitat natural de los animales, El concepto de zoo como colección de animales nació en Roma, donde eran considerados objetos de lujo, y hasta el siglo XVIII no tomó el carácter de exposición pública. Los más famosos de esta etapa fueron el de Viena y la antigua Casa de Fieras del Retiro madrileño fundada por Carlos III en 1770.
La indumentaria de aquellos pioneros de la exploración de África queda reflejada en algunas películas como *Las minas del Rey Salomón* (1950), dirigida por Compton Bennett e interpretada por Stewart Granger y Deborah Kerr, *El último safari* (1968), de Henry Hathaway, con Stewart Granger, *Safari en Malasia* (1963), de Phil Karlson, con Robert Mitchum y Elsa Martinelli, o *Safari* (1956), de Terence Young, con Victor Mature y Janet Leigh. Todas estas películas ayudaban a los niños a crear un nuevo imaginario para jugar con los Madelman.



Algunos accesorios que completaban los sets de aventuras del Guía Safari eran:

La red de caza, que estaba realizada con hilos de cuerda anudados en forma de malla. Se fabricaron tres modelos distintos que se diferenciaban por el color; la más antigua es la de color crema y las siguientes fueron una marrón y otra en un tono verde oscuro.

La pantera negra y un gran chimpancé, inyectados por Comansi para Madelman.

El mapa Kenya Safari, en el que se describía un campamento y su situación geográfica y, lo que es más importante, hidrográfica, así como la fauna salvaje de la zona. Existen dos modelos, ambos de color rosa, uno claro y otro oscuro.

Un machete para abrirse paso entre la maleza. Se trata del modelo clásico en forma de hoz, realizado en plástico aluminizado con la empuñadura en negro con un rubí.

La cantimplora marrón de forma cilíndrica, aplanada y revestida de cuero, para llevar la bebida.

El rifle del Guía Safari está realizado en dos piezas: una para el cañón, la mirilla y el gatillo, en color negro, y otra para la culata, en un tono marrón claro.

El Guía Safari fue el último modelo de equipo básico que apareció en la primera etapa. Se presentó en el catálogo de 1975 con la ref. 121. El set incluía el gorro verde, un cinturón con bandolera marrón oscuro, las botas clásicas de color negro, el revólver Colt negro, la pistolera, la cantimplora, el rifle de anestésico, el gran chimpancé, la pantera negra, el mapa Kenya Safari y la red de captura.



En 1977, en la segunda etapa, el Guía Safari apareció en el catálogo *Los Madelman en acción*, con la referencia 507, con dos diferencias: el sombrero ahora era de goma blanda de color verde (una de las piezas más difíciles de conseguir) y se añadió un machete al conjunto. La gran novedad de la segunda etapa fue el lanzamiento comercial, en 1980, de una nueva versión individual con la referencia 1.012 y con el nombre de Explorador Safari. Este modelo incluía el sombrero verde de goma, el cinturón con canana, el rifle y un machete, y se utilizó la misma caja que la que presentó el Cazador Safari y el Porteador. Por último, el Guía Safari apareció en el superequipo Kenya Safari en sustitución del cazador y compartiendo el set con el Porteador. Un equipo genial, que ya se ha analizado en la página 128.

La versión mexicana de Exín Mex presentó un traje con un tipo de estampado completamente distinto, serigrafiado sobre la tela, y un sombrero que representa que es de un Marx Toys. Obsérvese que el cinturón es de color beige claro y el mono, negro.

Exín Mex, de leyenda a realidad

En 1995, Exín Mex fue el verdadero Dorado para los coleccionistas porque, a través de Internet, se establecieron vínculos de amistad entre coleccionistas de figuras de acción de ambos lados del Atlántico. Antes de aquella fecha, la mayoría de los coleccionistas españoles no sabían que los Madelman también se habían fabricado en México. Lo triste es que no existe, o por lo menos no lo tienen los coleccionistas, un catálogo para comprobar exactamente que se fabricó.

Arriba, tres cajas de la serie Cósmic que no fueron editados en España. Estas piezas son verdaderas joyas del coleccionismo Madelman.

Del otro lado del Atlántico

En la década de 1970, Exín decidió ampliar su negocio y crear una filial en América. Con este propósito, Emilio Arnau, hermano de José María Arnau, se trasladó a México para organizar Exín Mex, una fábrica que se situó en Pol. Ingenieros Militares nº 156, Col. San Lorenzo Tlaltenango, México D.F.

La calidad y los acabados de los Madelman producidos por Exín Mex eran muy diferentes de los fabricados en España: los mexicanos eran más toscos, menos cuidados y tenían menos detalles. En general, el proceso de fabricación estuvo bastante menos controlado, lo que se tradujo en una buena cantidad de accesorios diferentes y de aspecto inacabado. Por otro lado, las piezas se inyectaban en diferentes calidades de plástico y los colores se aplicaban de forma indiscriminada. Todo esto generó unos productos que hoy los coleccionistas consideran verdaderas joyas.

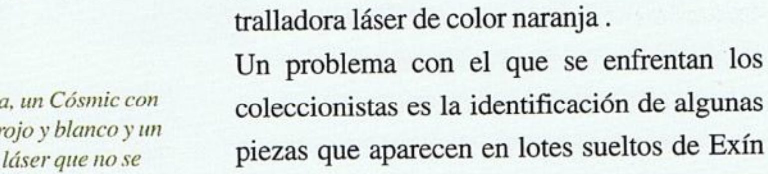
Exín Mex fabricó maniquíes de las dos etapas de los Madelman españoles, con la misma estética, excepto algunos muñecos con los calzones y camisetas marrones, que es la tipología más característica de los modelos mexicanos y también los más curiosos y difíciles de conseguir en España. Las caras estaban, en su mayor parte, pintadas a mano y los rasgos eran mexicanos.

Las cajas eran iguales a las de la versión española, con dos pequeños detalles que las diferenciaban: el elástico con el que se sujetaba el muñeco a la caja en México era de color negro, mientras que en España era blanco. Además, en las cajas individuales, las banderas inglesa y española que indicaban el



Aunque en México se siguió la línea de los modelos españoles, se realizaron algunas versiones, como estos maniquíes, con calzón y camiseta de color marrón.





idioma de los textos fueron sustituidas por la mexicana y la estadounidense.

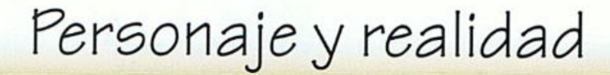
La mayoría de los modelos cambiaron el nombre y la referencia. Así, por ejemplo, el Tropa de Choque editado en España con la referencia 1.064, en México se llamó Guardia Nacional y su referencia era la 2.501. Por otro lado, se crearon piezas autóctonas, como el Zorro, que sustituía al Enmascarado español, con un sombrero cordobés como el del héroe mexicano. La serie con más piezas diferentes fue Cósmic, en la que se fabricaron modelos nuevos como los alienígenas verdes oscuros, con trajes metalizados en plata, azul y rojo, o el Patrulla Espacial, con traje de camuflaje rojo y negro, y una pechera que jamás se fabricó en España, así como la ametralladora láser de color naranja .

Arriba, un Cósmic con traje rojo y blanco y un arma láser que no se editó en España, y un extraterrestre verde con traje plateado. Muchos coleccionistas no conocen estos modelos. El elefante es de la casa Marx Toys y pertenece a la serie Safari. Abajo, un Atrevido Dinámico, la versión Mexicana de Marx Toys, con una escala muy parecida a Madelman: los gorros son de esta figura y sirven para un Madelman.

Un problema con el que se enfrentan los coleccionistas es la identificación de algunas piezas que aparecen en lotes sueltos de Exín Mex, que se subastan por Internet y que nunca aparecieron en las series españolas. La razón es sencilla: la mayoría de estos complementos son de otras marcas, como la estadounidense Marx Toys, que desarrolló unos muñecos de 19 cm conocidos en México como Atrevidos Dinámicos, cuyos accesorios (sombreros, armas, cinturones, etc.) se adaptan perfectamente a la escala de Madelman. Finalmente, sigue siendo dudoso que las míticas figuras de animales de México fueran producidas por Exín Mex. Al parecer, pertenecen a la serie dedicada al safari de la marca Marx Toys. A pesar de ello, algunas piezas, como el elefante, son una maravilla.







Guía de safari

La imagen que la literatura y el cine nos ha proporcionado del guía de safari es la de un hombre de carácter fuerte y físico robusto, dominador hasta cierto punto de las intrincadas selvas africanas y conocedor de todos sus peligros. Era el hombre perfecto para introducir en el medio africano a los europeos y estadounidenses que iban a visitarlo en la primera mitad del siglo XX.

Los primeros safaris se organizaron a finales del siglo XIX. Se trataba de viajes al interior de las selvas africanas, financiados por ricos europeos ociosos que buscaban nuevas formas de entretenimiento y aventura en un mundo nuevo y fascinante. Solían ser, casi siempre, safaris de caza, de los que podían regresar con trofeos tan exóticos como la piel de un leopardo o los colmillos de un elefante. Sin embargo, debían afrontar, al mismo tiempo, numerosos y excitantes peligros, como el de convertirse en cazadores cazados por alguna fiera, o el de perecer en los rápidos de un río, o quizás, aunque muy raramente, ser víctimas del ataque de alguna tribu hostil. Este tipo de safaris, elitistas y de caza, estuvo en boga durante varias décadas, hasta mediados del siglo XX, cuando entre finales de la década de 1950 y mediados de la de 1960 alcanzaron la independencia una veintena de países de África. El continente negro había dejado de ser una inmensa colonia de recreo para los occidentales.

Penetrar en la jungla no era tarea fácil sin un guía. Éstos, además de organizar safaris, también ayudaron a las potencias europeas a encontrar y señalar in situ *los límites fronterizos de sus colonias.*



Un cazador posa ante su trofeo, un magnífico ejemplar de león, junto a los porteadores y el guía (a la derecha).

En ese largo período, de más de medio siglo, la figura más atractiva de los safaris era, sin duda, la del guía. Éste era siempre un hombre blanco, curtido tras muchos años de experiencia en África, que rondaba los cuarenta años. Conocía bien el terreno y sus peligros, tenía dotes de mando y sabía relacionarse con los habitantes de la región. Tenía que ser capaz de organizar el safari, contratar porteadores y conseguir las provisiones necesarias. Sus clientes solían tener cierta posición social y mucho dinero, y eran miembros de importantes familias de la banca o de grandes industrias, o pertenecían a las más destacadas casas nobiliarias. Naturalmente, el guía también tenía que saber tratar a estos personajes y ser capaz de dirigirlos para que no se metieran en dificultades. Generalmente, quienes contrataban aquellos safaris eran grupos de cuatro o cinco amigos, socios de alguna gran corporación, o una pareja de recién casados, herederos de una gran fortuna. Y la impresión que les causara el guía podía ser clave para que éstos recomendaran sus servicios a sus amigos en futuras visitas a África.



La jerarquía en los safaris

Un safari podía durar desde días hasta semanas y se hacían a la carta, según los gustos del cliente, aunque siempre dentro de ciertas normas que imponían cuestiones tan inapelables como el clima, la época del año o la accesibilidad del terreno. Casi siempre, aquellos primeros safaris se realizaban a pie, o en canoa, dado que los todoterreno no se empezaron a utilizar hasta después de la Segunda Guerra Mundial. Ésto exigía una cierta resistencia por parte de los "turistas" que realizaban el safari.

En lo que se refiere a su guía, debía estar siempre alerta para evitar que sus clientes sufrieran cualquier percance y protegerlos y defenderlos de cualquier peligro. Para empezar, el guía iba siempre bien armado, con un cuchillo, una pistola y un rifle. Además, tenía que ser un experto conocedor no sólo del terreno que se iba a recorrer, sino de los numerosos animales y la infinidad de plantas que podrían encontrarse. También debía ser capaz de calcular las distancias y tenía que elegir los lugares más convenientes para pasar la noche o hacer altos en el camino. Su control sobre los porteadores era, así mismo, vital. Tenía que ser un líder indiscutible para ellos, y debía dar una imagen de mando intachable, para admiración, y también para tranquilidad, de las personas que tenía a su cuidado.

El cine se hizo eco de la figura del guía de safari. Arriba, un fotograma de Mogambo*; abajo, a la derecha, uno de* Cazador blanco, corazón negro.

El asentamiento de europeos en África supuso la introducción de prácticas que se llevaban a cabo desde tiempos inmemoriales en el Viejo Continente, como la caza deportiva. Sólo cambiaron algunos detalles: el caballo se convirtió en elefante y la liebre en tigre, como puede comprobarse en esta pintura de T.W.S. Howitt de 1807.

Otro de sus deberes era saber cuidar de la salud de sus clientes, ante cualquier enfermedad propia de aquellas latitudes. Y si era necesario, debía tomar medidas drásticas, aun en detrimento de su salario, o para disgusto de sus clientes, incluyendo la suspensión inmediata del safari y el regreso al punto de origen ante cualquier eventualidad que pudiera entrañar un peligro inminente. En definitiva, el guía de safari era como el capitán de un barco: tenía el mando total y absoluto, y tomaba todas las decisiones sin consultar con nadie. No importaba que los clientes pusieran el dinero, al igual que nada importan las opiniones y designios de quien contrata un yate o cualquier barco, ante las decisiones del capitán al que pagan. Cuando las vidas de las personas pueden correr pe-



Fotografiando leones en Tanzania desde un todoterreno. Éste es un modelo de safari que actualmente está muy de moda.

ligro, la última palabra es la del profesional experto responsable de ellas, no de quien tiene más dinero, ni más fábricas, ni más títulos nobiliarios.

Este tipo de guías, hombres blancos y curtidos, encarnados en la gran pantalla por actores como Clark Gable o Stewart Granger, duros y en ocasiones toscos, han pasado a la historia hace bastante tiempo. Actualmente, desde hace ya algunas décadas, los guías de safari son, en la inmensa mayoría de los casos, jóvenes del lugar. Además, salvo excepciones, nunca van armados, y no tienen porteadores a su cargo, gracias a las ventajas de los vehículos todoterreno. Hoy en día, los guías encabezan safaris fotográficos o científicos, y tienen a su cargo grupos, menos reducidos que antaño, de turistas occidentales y asiáticos de clases medias. Nada que ver con los antiguos safaris.

Películas de temática africana



El continente africano ha sido escenario de numerosas películas. Sus particulares paisajes ofrecían un contexto ideal para el desarrollo de intrincadas aventuras. África fue, y sigue siendo, fuente de inspiración de los cineastas occidentales que llegaban con sus cámaras para filmar documentales o los exteriores de películas sobre cazadores blancos, safaris, animales salvajes o expediciones. Estas películas siempre han contado con la colaboración de expertos guías de safari, conocedores del medio, que ayudan a la producción y facilitan la realización y captación de imágenes que muestren el estado más puro y salvaje del África indómita. Por otro lado, la figura del guía inspiró, en innumerables ocasiones, personajes de películas como *Las minas del Rey Salomón*, *El último safari*, *Tarzán*, etc.

Además del cine de ficción, cabe destacar las películas realizadas con intereses científicos y culturales, como las iniciadas por el matrimonio de Martin y Osa Johnson a principios del siglo XX, y que culminan en infinidad de documentales, destacando los producidos por National Geographic, que enseñaron a Occidente la importancia de la naturaleza y su conservación.

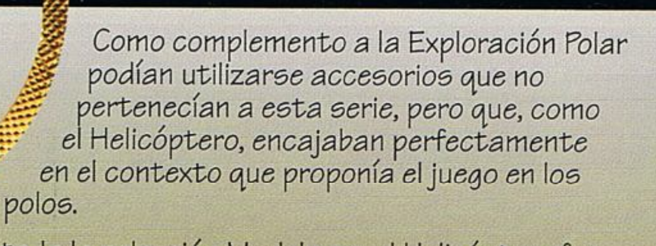
Madelman

El Trineo Polar

El Trineo de Madelman sorprendió en el momento de su aparición debido a la gran calidad de su factura y a su gran realismo. La serie de Expedición Polar añadía así un complemento imprescindible.

El Trineo Polar apareció por primera vez en el catálogo de 1970 con la ref. 110, acompañando el equipo básico Expedición Polar. Un año más tarde, el catálogo *Nuevos amigos para ti* presentaba el elenco de accesorios del superequipo Estación Polar (ref. 151), donde aparecía el trineo. En 1973, esta pieza se comercializó como complemento independiente, con el nombre de Trineo Completo y con la ref. 702. En la segunda etapa apareció nuevamente de forma independiente y, asimismo, acompañando el equipo básico (ref. 506) y el superequipo (ref. 804) de 1982. Sin embargo, hubo algunas diferencias en el trineo de esta etapa: iba tirado por dos perros en lugar de uno solo y se inyectó RM Expan, que imitaba mucho mejor la madera. Madel fabricó cuatro trineos diferentes: el polar; el básico, que acompañaba al trampero; el trineo de arrastre para el perro de la Princesa India (ref. 523) y el gran arrastre para el caballo tordo del superequipo Pieles Rojas (ref. 801). Estos dos últimos se comercializaron en la segunda etapa. Aunque los trineos todavía son un medio de transporte en zonas polares, están siendo sustituidos por las motos de nieve y, hoy en día, se utilizan más para el recreo y el deporte. En este sentido, existen cada vez más adeptos a los trineos sin tiro de animales, como el *bobsleigh* y el *luge*. En cuanto a las competiciones de trineos tirados por perros, éstas tuvieron un gran auge en Estados Unidos a partir del siglo XX. En España, la práctica de este deporte tiene manifestaciones como la Pirena, una travesía por los Pirineos que se celebra desde 1991. Esta prueba es puntuable para la Copa del Mundo de Trineo y para la Copa de Europa.





Como complemento a la Exploración Polar podían utilizarse accesorios que no pertenecían a esta serie, pero que, como el Helicóptero, encajaban perfectamente en el contexto que proponía el juego en los polos.

De toda la colección Madelman, el Helicóptero fue la pieza con mayor reconocimiento por parte de la industria juguetera, tanto en España como en el extranjero. En 1977 este juguete obtuvo el Aro de Oro en la Feria Internacional del Juguete de Valencia en la categoría juguetes de 501 a 1.000 pesetas, y una mención honorífica en el Stichting Goed Speel Goed europeo de 1976. El Helicóptero se convirtió en el baluarte de Madel en todas las ferias jugueteras de Europa.

IDISA realizó un esfuerzo sin precedentes para diseñar y desarrollar el Helicóptero, ya que no se inspiró en ningún aparato existente, sino que proyectó uno nuevo, como si se tratara de uno real, pero proporcionado a la escala de los Madelman. Desde el punto de vista ergonómico y de seguridad en el juego, todo estaba estudiado: los patines inferiores se cerraban con una curva delantera, de manera que no fueran peligrosos, y los remates de goma de las aspas estaban ideados para que los niños no pudieran recibir golpes; además, estas aspas podían accionarse mediante un gatillo situado en la empuñadura. La incorporación de la empuñadura fue una idea magistral. Intachablemente integrada en la nave, conseguía que el Helicóptero fuese muy manejable y que el niño lo pudiese dirigir a voluntad. Además, en el Helicóptero podían acoplarse nuevos accesorios.

Se diseñó un biplaza con cinturones de seguridad en los asientos, que estaban forrados con loneta de color naranja o verde. Se fabricaron cuatro modelos de helicóptero, sin contar las variaciones de cada uno de ellos. Los primeros que se comercializaron, en 1976, fueron el amarillo (ref. 709) y el militar (ref. 710) sin lanzamisiles.



El Helicóptero de rescate (ref. 711) y el lanzamisiles (ref. 710) aparecieron en el catálogo de la segunda etapa, en 1977. El último de la serie fue el de Superman (ref. 1.311) en el segundo catálogo de 1977, que iba dirigido a la campaña publicitaria de 1978. El helicóptero de color blanco es el más antiguo y difícil de encontrar. Posteriormente se hizo la versión más común, en la que en lugar de la pegatina de la diana, aparecía una con un dibujo de un mono, el rótulo "RESCATE" en color naranja y la matrícula HMRE-711.046. De este modelo existen versiones con la cruz roja en la parte delantera. El helicóptero sanitario incorporaba una camilla de color naranja.

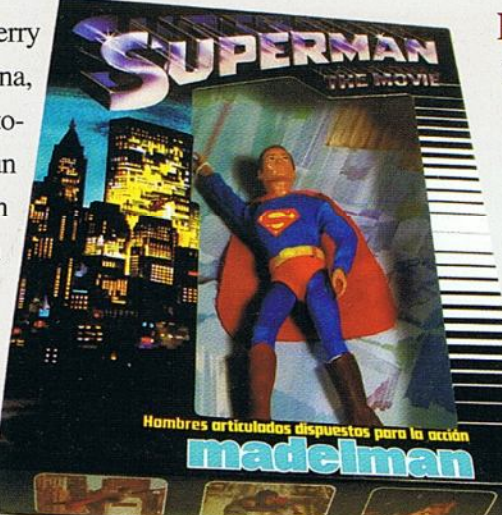
El helicóptero conocido como el Amarillo (ref. 709) fue lanzado en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo* de 1976. Se trataba de una aeronave de carácter genérico. Su estructura posterior era de color negro y la cabina, donde aparecía rotulada la matrícula A 644-HM, de color amarillo.

Las cajas de los helicópteros, con un tamaño bastante grande (27 x 50 x 22 cm), son una joya de la ilustración juguetera. El eslogan para este producto era: "Helicóptero para vivir con tus Madelman nuevas aventuras en el aire".



Superman

Creado en 1938 por Joe Shuster y Jerry Siegel, Superman es, sin duda alguna, el superhéroe más famoso de la historia del cómic. En realidad era un extraterrestre, pues había nacido en un lejano planeta llamado Krypton y, antes de que este planeta fuese destruido, fue enviado a la Tierra. Una vez en nuestro planeta, fue adoptado por la familia Kent, que le dio el nombre de Clark. Superman se convertía en un poderosísimo ser que incluso podía volar. Clark Kent trabajaba como periodista en el periódico *Daily Planet* con su amada compañera Lois Lane, pero compaginaba este empleo con una peculiar forma de luchar contra el mal. Para llevar a cabo esta lucha utilizaba su característico traje de superhéroe, azul con una S roja en el pecho.

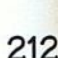


Arriba, la caja de Superman, que fue ilustrada con una imagen de la película. Hoy es un objeto de culto para los fans de Superman.

Abajo, la versión del Helicóptero de Madelman realizada para Superman, junto con su caja. Ésta, tal vez, sea la única pieza innecesaria de la colección, pues resulta evidente que el héroe no necesita ningún aparato para volar.

El Superman de Madel

La película *Superman* (1978), protagonizada por Christopher Reve, fue un gran éxito. Madel consiguió los derechos de licencia de marketing, a través de Romagosa International Merchandaising de TMs & DC Comic Inc., y fabricó su Madelman Superman, que apareció en el segundo catálogo de 1978, *Los Madelman en acción*, a pesar de que la licencia era para 1979. El Madelman de la segunda etapa tenía un gran parecido con el Superman del cómic, pero el cuerpo no era tan musculoso. Este modelo apareció en dos versiones: la primera se fabricó con el maniquí habitual de la segunda etapa, pero posteriormente, en 1980, fue sustituido por un muñeco híbrido, en el que se combinaba un torso masculino con piernas de mujer. Por haber dos modelos de Superman, hay también dos tipos de calzado, dependiendo del tamaño de los pies del muñeco utilizado. Las botas se fabricaron en látex de color rojo, por lo que es difícil encontrarlas en buen estado, ya que el látex se oxida y, luego, se craquela. Para el traje se confeccionó un mono de tela elástica en color azul que cubría todo el muñeco y que se cerraba por la espalda con un velcro; en el pecho lucía una pegatina con el emblema de Superman. También para el traje se realizaron dos versiones; las más antiguas de tela y las posteriores de papel. El calzón rojo realizado en tela plastificada se sujetaba con un cinturón ama-





El buggy de la marca catalana FROBA adquirido por Madel en su versión Superman. Fue una pena que no se ampliase la línea de superhéroes Madelman y todo se quedase en tan sólo el cinematográfico Superman.

rillo inyectado en plástico. El traje se completaba con la mítica y característica capa roja realizada en tela.

La caja de Superman (ref. 1.300) siguió la línea de las individuales de la segunda etapa, pero la estética cambió totalmente. En efecto, la imagen de la caja era mucho más cinematográfica: en los laterales se reproducen fotogramas y en el fondo del interior de la caja se representaba el escenario de cristales polares de la película. Este hecho hace que sea una pieza deseada no sólo por los coleccionistas de Madelman, sino también por los fans de Superman.

Los complementos

El mismo año de su comercialización, la casa Madel compró los derechos de fabricación del Coche de las Dunas de la casa Froba, que era un Buggy con una escala similar a Madelman. Este complemento se incorporó en el catálogo de Madelman con tres modelos: el Buggy Kenya (ref. 719), Buggy Explorer (ref. 718) y Buggy de Superman (ref. 1.310). Este último modelo se diferencia de los otros dos en la matrícula MD-1310-TT, en la pegatina de Superman sobre el capó del coche y en el material con el que era inyectada la carrocería, para aquel entonces, un novedoso compuesto conocido como poliestireno tilsen (consistente en añadir purpurinas metálicas al plástico, obteniendo un acabado con un marcado aspecto de retro futuro muy en boga en la década de 1970). Este mismo Buggy de Superman fue utilizado en México como el Buggy Cósmic, una pieza rarísima muy difícil de conseguir. Lo más insólito de los accesorios de este superhéroe fue la fabricación del Helicóptero de Superman (ref.1.311), algo que resultó bastante chocante, puesto que se supone que Superman no necesitaba helicóptero para volar, ya que podía hacerlo él solito. Esta nave aérea tenía la cabina color de rojo y la estructura trasera blanca y estaba decorada con las pegatinas características y alusivas al superhéroe.

Esta línea, tristemente, no se completó con otros personajes de la película *Superman* ni tampoco con personajes relacionados con el superhéroe del cómic DC.



Trineos tirados por perros

La utilización del trineo tirado por perros como medio de transporte se pierde en la noche de los tiempos de las regiones más inhóspitas del planeta: los círculos polares. Cuando el hombre blanco penetró por primera vez en una de estas regiones, Siberia, ya en el siglo XVIII, sus habitantes lo utilizaban desde tiempo inmemorial. En la costa norte siberiana, a orillas del Ártico, vivían los chukchi, una tribu de inuits que subsistía, principalmente, de la caza de focas. Entonces, las tropas rusas, integradas por los temibles cosacos, se aventuraron en este territorio con la intención de conquistarlo para hacerse con el negocio de las pieles de foca. Los chukchi no vieron con buenos ojos aquella invasión y, montados en sus trineos tirados por perros, obligaron al destacamento cosaco a refugiarse en un paso de montaña, donde lo cercaron, infligiéndoles numerosas bajas con las mismas lanzas que utilizaban para cazar focas. Los cosacos, a pesar de contar con fusiles, no tuvieron más remedio que retirarse. El territorio de los chukchi siguió viviendo en paz, recibiendo pequeñas partidas de cazadores y tratantes de pieles que, de inmediato, adoptaron también el trineo tirado por los perros de los chukchi. Cuando, ya a fines del siglo XVIII, los rusos cruzaron el estrecho de Bering y se establecieron en Alaska, donde fundaron la ciudad de Kodiak en 1784, llevaron consigo numerosos perros de los chukchi, que hoy son conocidos en todo el mundo con el nombre de husky.

Hoy en día, los trineos se utilizan más para el recreo y el deporte que por necesidad, aunque, sorprendentemente, también tienen otros usos, como el que le da el explorador de la imagen inferior, que surca la sierra de Adamello, en los Alpes italianos, en busca de restos de artefactos de la Primera Guerra Mundial.

Los husky: los mejores ante un trineo

En el nuevo continente, concretamente en Alaska, los perros de trineo realizaron algunas de sus mayores gestas. Esta vasta y gélida región fue vendida por los rusos a Estados Unidos en 1867 y, a partir de entonces, los estadounidenses sustituyeron a los rusos en el manejo de los trineos de perros. Al principio también eran aventureros que pretendían enriquecerse con el negocio de las pieles. Sin embargo, en 1900 estalló la famosa fiebre del oro de Alaska, y fueron miles los jóve-

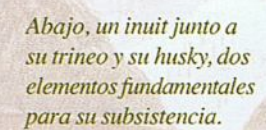




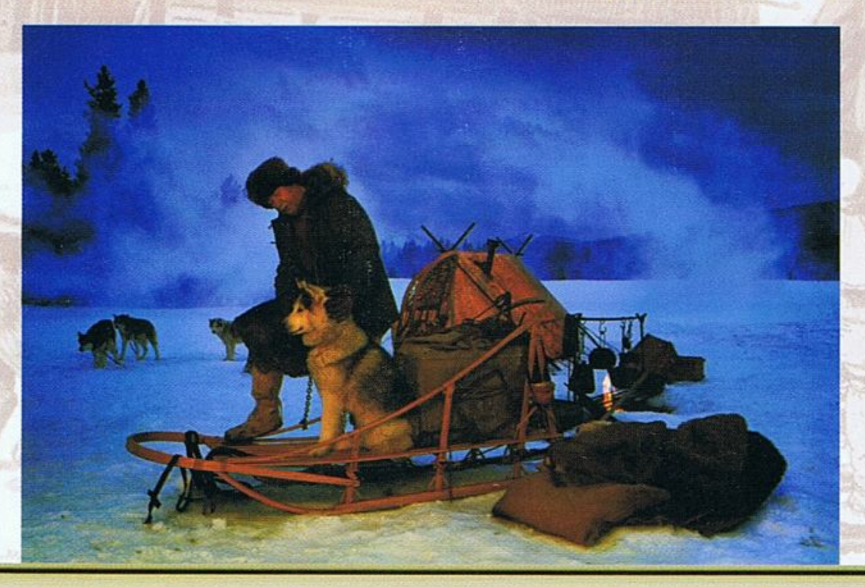
Arriba, a la izquierda, Leonard Seppala, el noruego que protagonizó la famosa expedición en busca de vacunas para la población de Nome, junto a uno de sus perros. A la derecha, un grupo de niños juegan al lado del monumento erigido en honor de Balto en el Central Park de Nueva York.



nes que llegaron a esta región, armados con picos y palas, en busca de fortuna. Los perros y los trineos salvaron la vida de muchos de ellos. Cuando todavía eran el principal medio de locomoción de Alaska y, también, el mayor motivo de orgullo de sus dueños, se empezaron a organizar carreras de trineos. La más célebre de aquellas carreras era la que partía de la ciudad de Nome, que había surgido de la nada merced a la fiebre del oro y que, a menos de un año de su fundación, en 1899, contaba con 20.000 habitantes. Los vencedores de varias ediciones de esta carrera fueron perros husky, una raza que, ya pasada la fiebre del oro, salvó centenares de vidas entre los habitantes de la ciudad de Nome.



Abajo, un inuit junto a su trineo y su husky, dos elementos fundamentales para su subsistencia.



La hazaña de un grupo de huskies

Todo ocurrió en un tempestuoso mes de enero del año 1925. Nome sufría una terrible epidemia de difteria y sus habitantes no tenían vacunas para combatirla. Por suerte ya existía el teléfono, y se pidió ayuda. Rápidamente, se organizó una expedición para llevar vacunas a Nome desde Anchorage, una población situada a 1.857 km de distancia. Los aviones de la época no podían cubrir un trayecto semejante en pleno invierno y el único medio de llegar a Nome eran los trineos de perros. Desde Anchorage se organizaron una serie de relevos, en los que participaron 20 trineos y 160 perros husky. El último de dichos relevos conectó con un trineo enviado desde la propia Nome. Tenía que ser el mejor trineo de la ciudad, y ése era el del noruego Leonhard Seppala que, con sus husky, era el campeón indiscutible de las últimas ediciones de la carrera celebrada anualmente en Nome. En cinco días, Seppala recorrió con su trineo y sus perros 500 km, hasta encontrarse con el último relevo proveniente de Anchorage, que le entregó las vacunas. De inmediato, Seppala emprendió el camino de regreso a Nome, otros 500 km, que cubrió con sus 25 perros en otros cinco días.





Arriba, uno de los trineos participantes en la Iditarod del año 2000 en Anchorage (Alaska).

La población de Nome se salvó. Los nombres de los perros, como Togo, Scotty y, especialmente, Balto, saltaron de inmediato a los rotativos estadounidenses. Eran auténticos héroes, y Balto, su líder, guió el trineo cuando Seppala estaba adormecido por el cansancio y el intenso frío de 40 ºC bajo cero. En homenaje a Balto y a los demás huskies que salvaron Nome se erigió, poco tiempo después, la estatua que todavía hoy puede verse en el Central Park de Nueva York y en la que una placa reza: "Dedicado al indomable espíritu de los perros de trineo que salvaron a la ciudad de Nome recorriendo más de 1.000 km sin desfallecer".

En recuerdo de aquella hazaña, desde 1973 se celebra la carrera Iditarod, que es la más importante de este tipo, y que, partiendo de Nome, recorre el mismo itinerario seguido por Seppala y sus perros. Un total de 1.087 km, que los vencedores de las más recientes ediciones de la carrera cubren en un período de nueve días, sólo uno menos de los que empleó, hace 80 años, el noruego Seppala. Por cierto que, en la edición de 1980 de la Iditarod, durante el rodaje de un documental sobre esta carrera que seguían en helicóptero, murieron, a causa de un accidente, el famoso Félix Rodríguez de la Fuente y dos miembros de su equipo, Teodoro Roe y Alberto Mariano.

Kane y su trineo Rosebud

Tal vez la interpretación de la película y obra maestra *Ciudadano Kane* (1941), de Orson Welles, desde el punto de vista de un coleccionista nostálgico sea diferente de la del público que no lo es. El protagonista, Charles Foster Kane, llega a ser un magnate multimillonario, con más poder del deseado, y también un coleccionista de todo tipo de objetos y obras de arte que almacena en su palacio. Pero la trama de la película gira en torno a la última palabra que pronunció en su último suspiro antes de morir: "Rosebud...". La pregunta qué significa o qué puede ser Rosebud es el hilo conductor de toda la película. Al final, el espectador descubrirá que Rosebud es el nombre del pequeño trineo que Kane tenía cuando era pequeño, la pieza que le recordaba su punto de partida, sus orígenes, su infancia. En el momento trascendente de la muerte, éste es el único objeto de sus incalculables pertenencias que se convierte en el "concepto vital" del resumen de su existencia y de lo que pudo haber sido.





El Pata Palo

La serie Pirata de Madelman es una de las más recordadas por la infinidad de aventuras que se podían imaginar con este tema. El lanzamiento comercial de la casa Madel, en 1974, se adelantó al de todas las marcas jugueteras internacionales.

Los piratas de Madelman rompieron definitivamente con el habitual eslogan "Hombres de hoy preparados para la acción", porque esta serie se inspiró en la vida y costumbres de algunos navegantes de los siglos XVII y XVIII, concretamente en los más temidos de los siete mares: los piratas, los corsarios, los bucaneros y los filibusteros.

Pata Palo fue uno de los cuatro modelos diseñados para los sets de piratas de Madelman. Se presentó en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo* de 1974, en el espléndido superequipo Capitán Pirata, con la referencia 154. Al año siguiente se puso a la venta su versión más conocida, la caja individual de Pata Palo con la referencia 1.100. Con esta serie la casa Madel se anticipó a todas las marcas internacionales, incluso a los conocidos piratas Fighting Furies de Matchbox que, aunque fueron fabricados en 1974, sólo se comercializaron en los años 1975 y 1976, o a los piratas de Mego lanzados en 1975 en Estados Unidos.



Las historias de piratas, con su aureola de luchas violentas, penurias, aventuras, y terribles naufragios, y un ambiente lleno de leyendas de viejos lobos de mar, tesoros escondidos, monstruos, grandes tormentas y barcos fantasmas, siempre han despertado el interés del gran público. La realidad, en cambio, nos cuenta que la arrebatada y aventurada vida de los piratas se solía saldar con la invalidez, la muerte en la horca o la indigencia.

Sin embargo, el retrato tópico de piratas cojos, tuertos o mancos no se aleja tanto de la realidad, pues en sus andanzas los piratas luchaban hasta morir, ya que sabían que si caían prisioneros serían condenados a muerte sin clemencia.

Con este nuevo modelo, Madelman presentó a un viejo conocido de los niños, pues Pata Palo es un personaje con una larga tradición novelesca y cinematográfica. Basta con recordar a Long John Silver de *La isla del tesoro*, de Robert Louis Stevenson, todo un clásico de marinos y piratas, o al capitán Ahab, el protagonista de *Moby Dick*, de Herman Melville, que también tuvo que usar una pata de palo después de que una ballena blanca le arrancase la pierna.

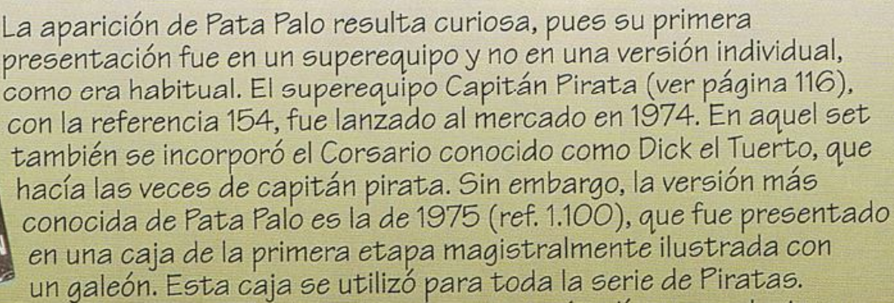


Otras piezas que acompañaron a Pata Palo fueron:

El cubo fabricado en RM Expan, lo que le daba el tacto de la madera y un realismo extraordinario. Formado por 16 tablas verticales unidas por dos aros, ocho tablas para el fondo y dos para las asas. Estas últimas se unen mediante una cuerda de esparto. Este tipo de cubo era una herramienta de trabajo fundamental en toda embarcación, aunque también se utilizaban de otros tipos, como el portaescobillón para transportar la carga del cañón.

Madel fabricó cuatro modelos de ratas de plástico en, al menos, tres tonalidades de gris.

Una pieza que apareció en el superequipo Capitán Pirata fue el bichero. Está formado por un asta larga de plástico marrón, que en uno de sus extremos tiene un hierro en forma de doble gancho, y que sirve para atracar la balsa pirata, así como para coger y rescatar cosas del mar.



La aparición de Pata Palo resulta curiosa, pues su primera presentación fue en un superequipo y no en una versión individual, como era habitual. El superequipo Capitán Pirata (ver página 116), con la referencia 154, fue lanzado al mercado en 1974. En aquel set también se incorporó el Corsario conocido como Dick el Tuerto, que hacía las veces de capitán pirata. Sin embargo, la versión más conocida de Pata Palo es la de 1975 (ref. 1.100), que fue presentado en una caja de la primera etapa magistralmente ilustrada con un galeón. Esta caja se utilizó para toda la serie de Piratas. El set incluía una pistola de pedernal, una rata (podía ser cualquiera de las de los cuatro modelos fabricados), el pañuelo para la cabeza de color rojo y blanco, el cubo y el cinturón de piel de buey de isla Tortuga. La ropa fue todo un alarde de realismo, ya que, sin perder la calidad final del producto, era capaz de imprimir al muñeco el aspecto de un haragán harapiento.





En la segunda etapa se mantuvo el modelo individual con la misma referencia 1.100, pero se presentó en una caja nueva. Lamentablemente dejó de fabricarse la versión superequipo, aunque conviene recordar que, en el periodo de transición de las dos etapas de Madelman, se comercializaron algunas cajas de la primera etapa con muñecos de la segunda.

De nuevo la pieza más extraña relacionada con este modelo fue la realizada por Exín Mex. Como mínimo se conocen dos modelos del Pata Palo mexicano, uno muy parecido al español y otro con el pañuelo azul y lunares blancos, de tamaño mayor que el habitual y con una camisa de rayas verdes en lugar de granate. Ésta es la pieza más difícil de encontrar.



Piezas curiosas

Si se tiene en cuenta que el periodo de fabricación de Madelman fue muy largo, resultará comprensible que surgieran innumerables diferencias en los objetos. Algunas fueron debidas al tipo y color de los materiales utilizados, que variaron a lo largo del tiempo; esto es evidente en piezas que se mantuvieron en el mercado durante años, como la radio de campaña de color esmeralda, el cetme negro, el tam-tam verde y marrón, etc. Algunas piezas se han convertido en curiosidades de un determinado modelo y hoy son las más buscadas por los coleccionistas.

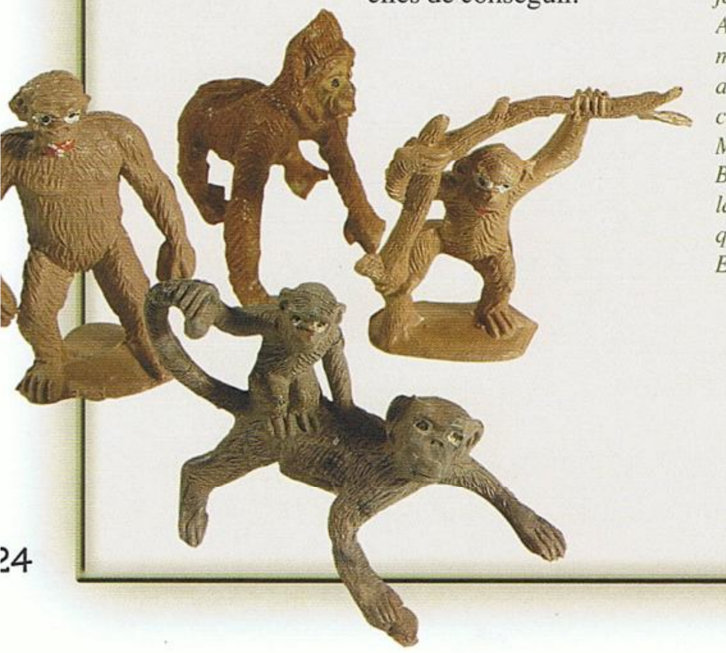
Dos de las bolsitas de accesorios con las que se vendieron los restos de fabricación cuando Madel cerró.

Curiosidades y rarezas

Se consideran piezas curiosas las que aparecieron en algunos modelos que utilizaron sólo cantidades muy pequeñas de accesorios como, por ejemplo, el turbante de plástico verde de la mujer pirata, las botas altas y blancas de la mujer exploradora, las botas amarillas de los Cósmic, etc. Todas estas piezas son muy difíciles de conseguir.



Arriba la mujer pirata, una pieza con una fabricación limitada. A la izquierda, cuatro monos de Comansi, que a veces son confundidos con los de la casa Madel. A la derecha, el Buggy Cósmic, una de las piezas más raras que fabricó Exín Mex.



Por otro lado, existen piezas raras, en el sentido de poco conocidas o insólitas, como suelen ser las producidas por Exín Mex. Entre éstas destacan el Madelman negro inyectado en un molde de blanco (ver página 20) o el Buggy de la serie Cósmic, que jamás se editó en España y que en realidad era el de Superman con las pegatinas de los Cósmic.

Sin embargo, en la colección española también destacan algunos equipos a la vez raros y curiosos. Así, destaca el equipo individual Alce Negro, con la referencia 1.228. Este set, desconocido por la mayoría de seguidores de los Madelman, se lanzó al mercado justo al final de la colección y no figura en ningún catálogo. En realidad, se trataba del jefe indio, con el tótem, la pipa de la paz y una piel marrón presentado en la caja del séptimo de caballería. A pesar de que actualmente es una pieza difícil de encontrar en estado original, es muy fácil de recrear o customizar. Tal vez las más desconocidas sean las bolsitas de accesorios que se debieron de hacer con los restos sobrantes de la fábrica antes de que ésta cerrara. Estas bolsas conte-





nían un poco de todo y bastante mezclado: ropa y accesorios piratas con los calzones de Superman o uniformes militares completos, e incluso algunas sólo contenían 10 rifles del trampero. En fin, el contenido de estas bolsas era sin duda azaroso.

Finalmente, existen algunas piezas consideradas de Madelman y que no lo son, como el caso de los cuatro monos de la imagen. En su mayoría son de Comansi y es muy posible que estén modelados por la misma persona que hizo los de Madelman, lo que parece especialmente evidente en la mona con el monito a cuestas. Estas piezas son muy buscadas porque tienen la misma antigüedad que las de Madelman.

Material gráfico y de fabricación

Además de los accesorios y complementos, se coleccionan como curiosidad las fotografías de la época referentes al entorno Madelman, como fotos de empleados y directivos, de la flota de transporte y distribución, imágenes de ferias nacionales e internacionales, y todo tipo de material gráfico que haga referencia a las míticas marcas Exín, Madel, Florido y Model Iber. Incluso se coleccionan piezas del proceso de fabricación, como la cabeza de cobre, es decir, un electrodo de cobre para grabar moldes por electroerosión. A partir de un modelo de resina se fabricaba con un pantógrafo el electrodo de cobre, que posteriormente era utilizado para grabar por abrasión mediante impulsos eléctricos (en un medio líquido, normalmente petróleo), sobre un bloque de acero, el molde para inyectar el plástico. Todos estos objetos representan la máxima aspiración del coleccionismo. Tal vez el sueño de todo coleccionista sea eso, la búsqueda de piezas increíbles, la búsqueda de Dorados.

Otras piezas curiosas fueron las producidas por otras marcas para Madelman o a partir de Madelman, pero esto se comentará en otro capítulo, en un apartado específico.

Electrodo de cobre de una cabeza de Madelman de la segunda etapa. Una pieza realmente difícil de conseguir.



Arriba, los dos dueños de Madelman: José Mª Arnau y Francisco Andrés. A la derecha, empleados de Exín frente a un furgón de la empresa.

Arriba, sala de proyectos de Exín, con Jaume Vila, uno de los primeros modelistas de Madelman, en primer término. A la derecha, un furgón lleno de Madelman, ¡quién lo pillara ahora!

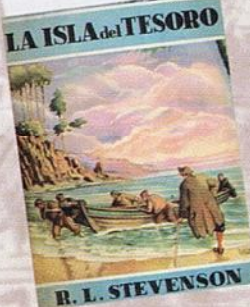


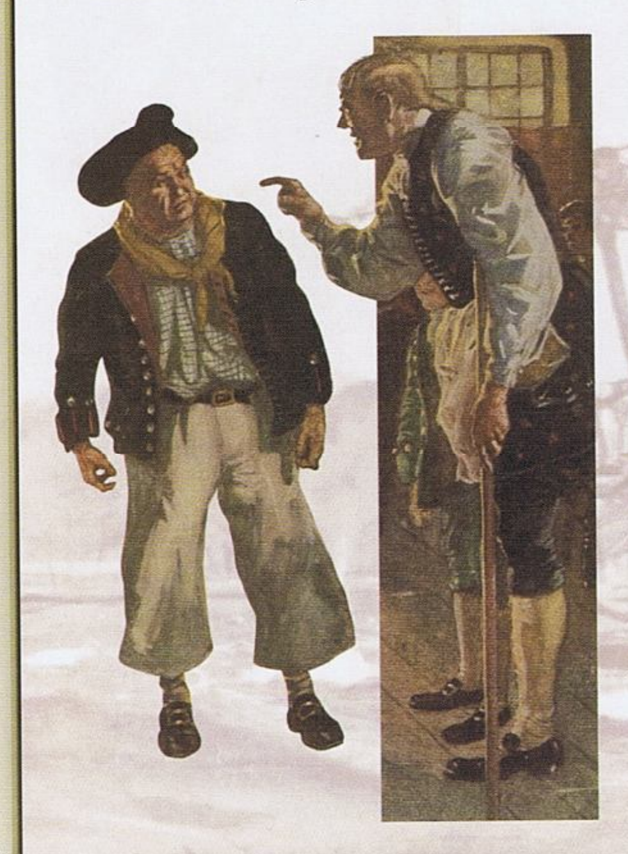
Los piratas

Ser pirata, filibustero, corsario o bucanero fue, y aún es aunque en menor medida, uno de los sueños imposibles de muchos niños. Varias generaciones han volado con su imaginación hasta la isla del Tesoro, gracias a la fabulosa pluma de Robert Louis Stevenson, autor de *La isla del tesoro* (1883). No obstante, en 1883, cuando se publicó esta impecable novela, una de las más célebres de temática de aventuras, los clásicos piratas del Caribe habían desaparecido hacía ya más de un siglo. Sin embargo, es en esta novela inolvidable donde aparece, aunque se trate de un personaje ficticio, el más famoso de todos los piratas, Long John Silver, al que, como es bien sabido, le faltaba una pierna. La imagen idealizada del pirata por antonomasia es la que Stevenson bordó en este personaje conmovedor, zalamero y traidor, dulce y asesino, que es el viejo Silver. A pesar de su maldad intrínseca, el lector se alegra de que, al final, el capitán Silver logre escapar del destino que solía esperar a los piratas: la horca.



Las películas de piratas siempre han estado en cartelera, desde El capitan Blood *(1935), protagonizado por Errol Flynn, hasta* Piratas *(1986), de Roman Polanski.*



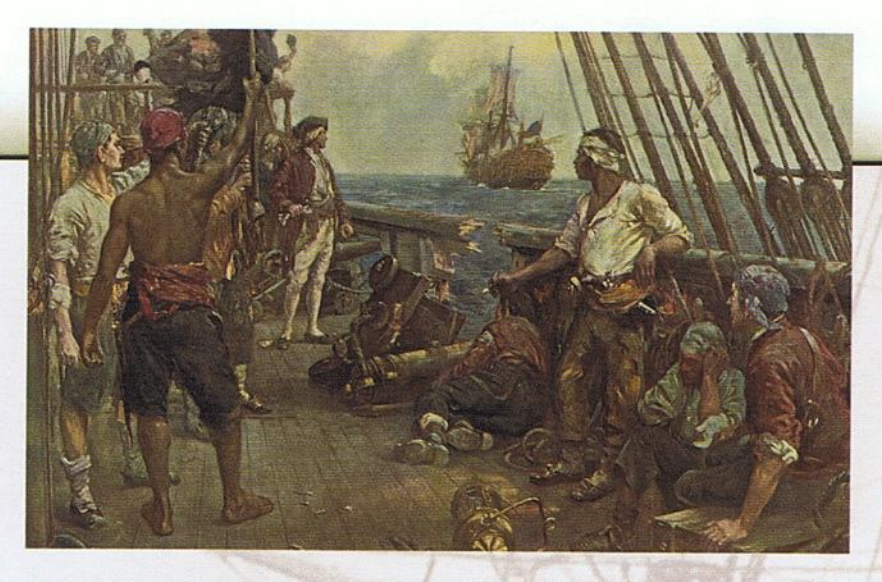


La isla del tesoro *es un clásico de la literatura de aventuras y, en concreto, de piratas. A la izquierda, Long John Silver junto a Tom Morgan.*

LOS PIRATAS Y LA FICCIÓN

Si bien han existido distintos tipos de piratas en diferentes épocas –desde los piratas de Iliria que lucharon contra los romanos hasta los piratas del mar de China–, los que más han cautivado al mundo, gracias primero a los libros y luego a las películas, son los piratas del Caribe, aquellos que iban en hermosos veleros, armados con cañones y que solían recalar en la isla Tortuga.

Una vida de aventuras, llena de peligros pero también diversiones y con la posibilidad de ganar grandes fortunas, impulsó a muchos hombres e incluso a algunas mujeres a dedicarse a la piratería. En 1678, Alexander Exquemeling publicó, en Flandes, *Los piratas de América*, un libro que en muy pocos años se



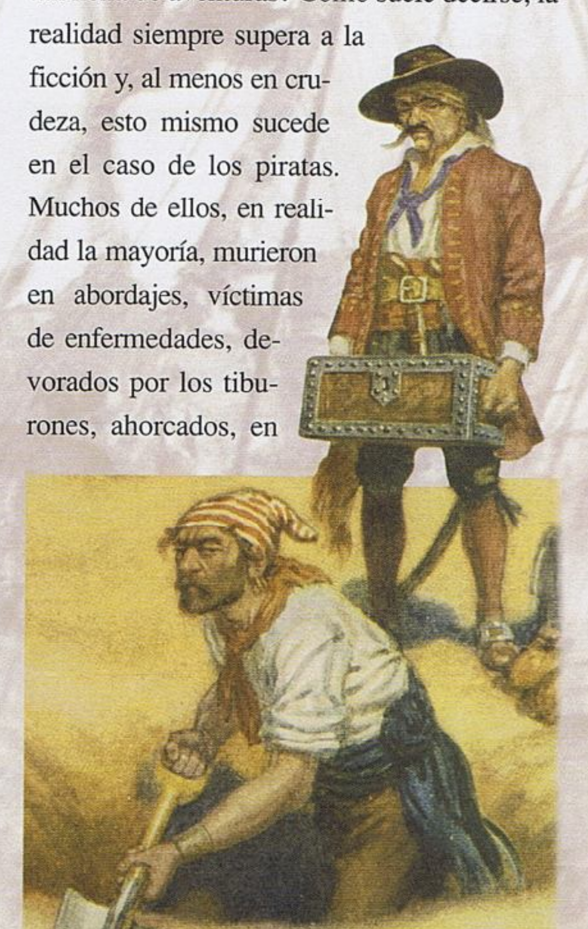
tradujo al alemán, español, francés e inglés. Esta obra suscitó tal interés, sobre todo entre los jóvenes y adolescentes, por sus vívidas descripciones de la vida en Tortuga y de las andanzas y desventuras de los piratas, que centenares de ellos embarcaron rumbo al Caribe para vivir la aventura de la piratería. Por suerte o por desgracia, la piratería americana estaba entonces bastante próxima a su desaparición, pero la literatura siguió aumentando su leyenda, y ensoñando a muchos niños y adolescentes con la vida aventurera.

En *Robinson Crusoe*, una novela de Daniel Defoe publicada en 1719, los piratas aparecen muy puntualmente y son descritos como individuos despreciables. Ya en el siglo XIX, cuando la piratería había desaparecido por completo, la visión de los piratas cambió, sus vidas se idealizaron y pasaron a ser auténticos héroes en novelas como *El pirata* (1822), de Walter Scott, *El corsario rojo* (1828), de James Fenimore Cooper, y *La isla del tesoro* (1883), de Stevenson, y *El corsario negro* (1899), del italiano Emilio Salgari. Un siglo más tarde, Rafael Sabatini, un italiano afincado en Inglaterra y autor en lengua inglesa, cautivó a los lectores con obras consideradas las últimas grandes novelas de piratas: *El halcón del mar* (1915), *El capitán Blood* (1922) y *El Cisne Negro* (1932). Fallecido en 1950, Sabatini llegó a ver varias adaptaciones cinematográficas de sus obras, protagonizadas por estrellas como Errol Flynn o Tyrone Power. Y es que, desde principios del siglo XX, el cine siguió alimentando el mito de los piratas, tanto mediante adaptaciones de famosas novelas, como la propia *La isla del tesoro*, que ha sido llevada al celuloide una veintena de veces, como películas seudohistóricas que recrean las vidas de piratas famosos, como la divertida *El pirata Barbanegra* (*Blackbeard*, 1952).

En esta página, dos imágenes evocadoras del mundo de los piratas: sus hermosos veleros con los que luchaban hasta el fin para robar grandes botines y la búsqueda de los tesoros escondidos.

La realidad

Pero ¿qué hay de verdad en todas las novelas y películas sobre piratas? ¿La vida de aquellos hombres era realmente tan divertida y estaba tan llena de aventuras? Como suele decirse, la realidad siempre supera a la ficción y, al menos en crudeza, esto mismo sucede en el caso de los piratas. Muchos de ellos, en realidad la mayoría, murieron en abordajes, víctimas de enfermedades, devorados por los tiburones, ahorcados, en





reyertas tabernarias, asesinados, en duelos o en la cárcel, y muy pocos sobrevivieron para disfrutar de los tesoros robados durante sus pillajes.

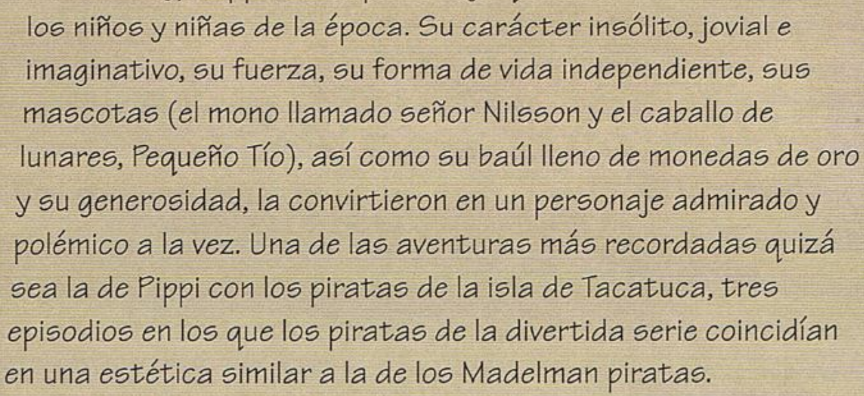
El tema de los tesoros es otro de los principales atractivos de los misterios que envuelven la vida de los piratas. Es posible que todavía queden cofres llenos de oro y joyas enterrados en solitarias islas, y desde que aparecieron los piratas del Caribe han circulado mapas, falsos en su mayoría, que pretendían indicar la localización de alguno de los tesoros. Lo cierto es que, gracias a los archivos españoles, se conocen multitud de tesoros robados, precisamente a los españoles, tanto en abordajes como en asaltos a ciudades.



Arriba, imagen de uno de los muchos mapas que, supuestamente, indicaban un tesoro enterrado por un viejo pirata.

Muchos barcos que transportaban auténticas fortunas en oro y plata de América a Europa cayeron en manos de los piratas, tanto franceses como holandeses y británicos. Y son precisamente estos últimos los que han pasado con mayor brillo a la historia. En efecto, Francis Drake en el siglo XVI, Henry Morgan en el XVII y Edward Teach, alias Barba Negra, en el XVIII, son los piratas más célebres de las diferentes etapas de la piratería en América. Pero no se puede olvidar que el primer pirata que actuó en América fue el francés Jean Florin, quien en 1521 apresó un navío español que transportaba 58.000 barras de oro del tesoro de Moctezuma, el emperador azteca que se acababa de rendir ante Hernán Cortés.

Pippi y los piratas de Tacatuca



Corría el año 1974 y TVE estrenó la serie juvenil de aventuras *Pippi Langstrump*, también conocida como Pippi Calzaslargas, basada en el *best-seller* del mismo título de la escritora sueca Astrid Lindgren. Protagonizada por Inger Nilsson y acompañada por sus amigos Anika (Maria Persson) y Tommy (Par Sundberg), Pippi fue un personaje que cautivó a todos los niños y niñas de la época. Su carácter insólito, jovial e imaginativo, su fuerza, su forma de vida independiente, sus mascotas (el mono llamado señor Nilsson y el caballo de lunares, Pequeño Tío), así como su baúl lleno de monedas de oro y su generosidad, la convirtieron en un personaje admirado y polémico a la vez. Una de las aventuras más recordadas quizá sea la de Pippi con los piratas de la isla de Tacatuca, tres episodios en los que los piratas de la divertida serie coincidían en una estética similar a la de los Madelman piratas.



El Guerrillero

La acción y el sabotaje estaban servidos con la aparición del Madelman Guerrillero. Muchos de los niños que jugaron con este modelo lo recuerdan como el "agente secreto" o el "espía".

La comercialización del Guerrillero, presentado en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo* de 1974, con la referencia 117, fue todo un acontecimiento. Este modelo llevaba un traje para operaciones nocturnas, en tonos azules oscuros, e incluía un gorro de lana. El material que contenía el set estaba pensado para misiones ofensivas de combate. Debido a su aspecto, el Guerrillero se convirtió en el arquetipo de espía o agente secreto de los Madelman, ya que su indumentaria recordaba la del Agente 007 en muchas películas o la de los ladrones de guante blanco en busca de joyas exclusivas o documentos *top secret*. El vestido del Guerrillero estaba inspirado en el utilizado por algunas fuerzas militares de asalto, como los *comsubin* de la Armada italiana, que son comandos de especialistas en incursiones en terreno enemigo, cuya función se remonta a la Primera Guerra Mundial. Estas fuerzas militares están preparadas para realizar operaciones anfibias, y en su formación se incluye el paracaidismo, las técnicas de combate, la lucha con arma blanca, la escalada y nociones de navegación, además, por supuesto, del buceo.

El nombre de este Madelman hacía referencia a los soldados de la guerra de guerrillas que combatían junto a un pequeño grupo de civiles al mando de un jefe con muy poca o ninguna dependencia del ejército. Estos grupos acosaban e incomodaban al enemigo mediante ataques puntuales, sabotajes y emboscadas. La expresión "guerra de guerrilla" surgió durante la guerra de la Independencia española. Tras la Segunda Guerra Mundial, el término "guerrilla" amplió su significado e incluyó las tácticas guerrilleras de cualquier alzamiento, motín o revolución en oposición a un régimen político o militar determinado.

En definitiva, el Guerrillero fue uno de los modelos que más activaban la imaginación en el juego, ya que podía desempeñar las funciones de guerrillero o agente secreto. Y es que las acciones más arriesgadas del ejército Madel siempre eran protagonizadas por el Guerrillero.



Otros accesorios que incluía el Madelman Guerrillero eran:

El detonador, que estaba compuesto por una caja gris con una pegatina en el frontal con la inscripción "detonador", una palanca de activación de color negro en la parte superior y un pequeño cable. La palanca podía accionarse, lo que permitía simular la detonación de la carga explosiva. El cable estaba pensado para conectar, mediante una clavija (la misma que la de los auriculares de la radio de campaña), el detonador con la dinamita.

Los binoculares o prismáticos, que en la primera etapa se vendieron los del modelo Matt Mason que tenían un baño de aluminio y, en la segunda, los de color negro diseñados por IDISA.

El *walkie-talkie*, que era el clásico de Madelman diseñado por IDISA.

Granadas de tipo *baseball*: pequeños proyectiles cargados con explosivos, productos incendiarios o productores de humo, indispensables para hostigar y dejar fuera de combate vehículos o posiciones del enemigo a corta distancia. Este tipo de arma puede ser arrojada con la mano o lanzada mediante un fusil de asalto. Las granadas de Madelman son parecidas a las estadounidenses, con una anilla de seguridad que, cuando se retira, activa la bomba. Las granadas se podían colocar en los tirantes del cinturón del Madelman.

El garfio de escalada, que simula un mástil de madera realizado en plástico marrón, con un extremo unido a la cuerda de escalada y otro preparado para ensamblar un aparejo de hierro con tres puntas curvas de plástico negro. Este garfio estaba pensado para ser lanzado con el mortero y engancharlo en el objetivo; una vez asegurado el garfio, se podía escalar por la cuerda de esparto.

El mortero de Madelman, un tipo de cañón corto de pequeño tamaño, con un diseño realista y con función real, dispara proyectiles siguiendo una trayectoria alta y arqueada; dicha trayectoria permite que el proyectil disparado supere los obstáculos hasta alcanzar el objetivo. También sirve para lanzar el garfio de escalada.

Madelman



El Guerrillero es un modelo que sólo apareció en versión básica. Fue presentado por primera vez en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo*, de 1974, con la referencia 117. La caja estaba decorada con una ilustración en la que el Madelman Guerrillero lanzaba cargas de dinamita contra unos tanques de combustible. Este equipo incorporaba los siguientes accesorios: un detonador, un arnés con el carrete del cable para conectar el detonador con el explosivo, tres cargas de dinamita roja, seis granadas de mano, unos prismáticos, un garfio, una pistola, un mortero, un gorro y el cinturón con tirantes.



El Guerrillero fue reeditado en la segunda etapa con la referencia 512. De nuevo la caja estaba espléndidamente ilustrada, pero esta vez el Guerrillero lanzaba las cargas de dinamita hacia el espectador. La única novedad de esta versión era la sustitución de los prismáticos con baño de aluminio por los de IDISA y las botas por el nuevo modelo de calzado de la segunda etapa.

Para la versión Exín Mex de este modelo se utilizaron telas de una calidad muy diferente de la española, y el Guerrillero suele llevar un gorro que posiblemente sea de la marca Marx Toys.



El Lejano Oeste americano (I)

La serie de Madelman dedicada al Lejano Oeste americano sólo se fabricó en la segunda etapa. Presentaba un elenco de personajes que incluía desde los colonizadores occidentales hasta el Séptimo de Caballería, pasando por los indios autóctonos. Todos los modelos tenían claras influencias de los prototipos del *western* cinematográfico.

El Sheriff y el Buscador de Oro

Para los colonizadores o, dicho de otra forma, para los vaqueros del Oeste americano, Madel fabricó dos nuevos modelos en formato básico: el Sheriff (ref. 502) y el Buscador de Oro (ref. 503), que fueron puestos a la venta en 1976 en el primer catálogo díptico de Madelman de la segunda etapa.

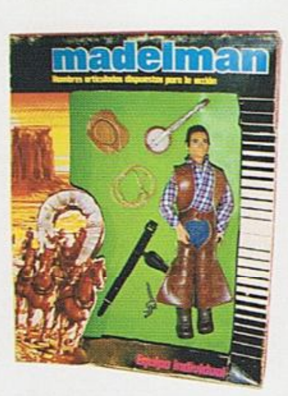
El Sheriff se comercializó con una nueva cabeza que tenía media melena y bigote, pero posteriormente ésta fue sustituida por el rostro habitual de los muñecos de Madelman con un bigotillo pintado. La caja contenía un cinturón con canana, una estrella de *sheriff*, dos Colt, un sombrero (se hicieron dos versiones, una de plástico duro flocado y otra de goma flexible), dos Winchesters, dos carteles de "Se busca", unas esposas, un armero, una cantimplora, un saco para el oro y tres lingotes. Los pantalones plastificados eran de color marrón, la camisa era de popelín calandrado amarillo y la chaqueta de pana en tono teja.

El Buscador de Oro también se presentó en dos versiones: una con el maniquí habitual, con perilla pintada y otra con el Madelman de cara adulta también con perilla. Este set incluía: la cantimplora, dos sacos de oro, una pala, tres cartuchos de dinamita marrones, un barril de whisky, un cedazo, un banjo, un Winchester, una carretilla y un gorro raído. El traje estaba compuesto por un pantalón de pana marrón, una camisa de cuadros y una chamarra de pana marrón oscuro con una pellica sobre los hombros.





Arriba, dos cajas básicas dedicadas a esta serie, el Sheriff y el Buscador de Oro; abajo, el Vaquero y el Guía de Caravana; a la derecha, seis modelos del Lejano Oeste, una serie que presentaba uno de los juegos más divertidos de las décadas de1960 y 1970.



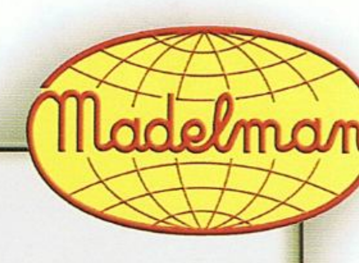


Los vaqueros

En equipos individuales, los modelos fueron tres: el Cowboy, el Cuatrero –comercializados en 1977– y el Guía de Caravana, que apareció en 1981.

El Cowboy (ref. 1.221) incluía un sombrero de goma de color crema, un banjo, un cinturón con canana y pistolera y una pistola gris. El traje estaba compuesto por una camisa





vaquera de cuadros, unos vaqueros azules, un chaleco y unos zajones confeccionados en tela plastificada marrón con decoraciones.

El Guía de Caravana (ref. 1.227) era el mismo modelo que el que aparecía en el superequipo de los Colonos, que ya fueron analizados en la página 129. El set del Guía de Caravana incluía: un banjo, un Winchester y un sombrero de dril algo raído fabricado en goma. Atendiendo a las distintas tonalidades de marrón en las que se fabricó, existen tres versiones del sombrero. El traje estaba compuesto por una camisa de cuadros y un peto de pana del que también hay dos tonalidades, marrón y teja.



Arriba, la caja del equipo individual del Cuatrero, el Madelman que personificaba al malo de la película. Ésta tal vez sea una de las cajas mas difíciles de conseguir. Abajo, el mítico Enmascarado.





El Cuatrero (ref. 1.222) fue el primer personaje "malo" fabricado por Madelman. Para este modelo se utilizó la cara del Madelman adulto con perilla. Los accesorios que le acompañaban eran un gorro negro modelo Stetson, un cinturón con canana, dos pistoleras (una derecha y otra izquierda), dos revólveres Colt de color gris y dos lingotes de oro, que se podían introducir en las alforjas. Un pantalón y un chaleco negro haciendo juego con una camisa roja y un pañuelo azul al cuello completaban la vestimenta del Cuatrero.

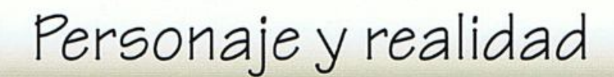
En 1982, ya al final de la producción Madelman, se comercializó un modelo raro: el Enmascarado (ref. 1.230), cuyo set incluía el maniquí del Madelman híbrido (cuerpo masculino y piernas femeninas), que en México fue puesto a la venta como el Zorro. El Enmascarado vestía unos pantalones de cuero negro, las botas de la mujer pirata, un cinturón pirata, un sable, la camisa negra del corsario, una pistola de pedernal, un sombrero Stetson negro y un antifaz también negro.

Los complementos que cerraban la serie del Oeste americano eran el caballo alazán y la carreta del Oeste. No obstante, faltaron algunos personajes característicos del *western*, como el tabernero, el predicador y el enterrador.

Arriba, las alforjas de goma blanda, que eran practicables y se podían colocar en la montura del caballo. A la derecha, los accesorios del Buscador de Oro. En la carretilla, el cedazo y las bolsitas para las pepitas de oro puede observarse el realismo con que se trataron estos elementos.







Los guerrilleros

"Guerrilla" es una de las palabras españolas más universales. El término hace referencia a la guerra de guerrillas, o sea, a la lucha de resistencia armada que pequeños grupos llevan a cabo contra grandes ejércitos. La guerra de guerrillas se popularizó en España cuando, en 1808, se produjo la invasión napoleónica, aunque este tipo de lucha tiene precedentes anteriores.

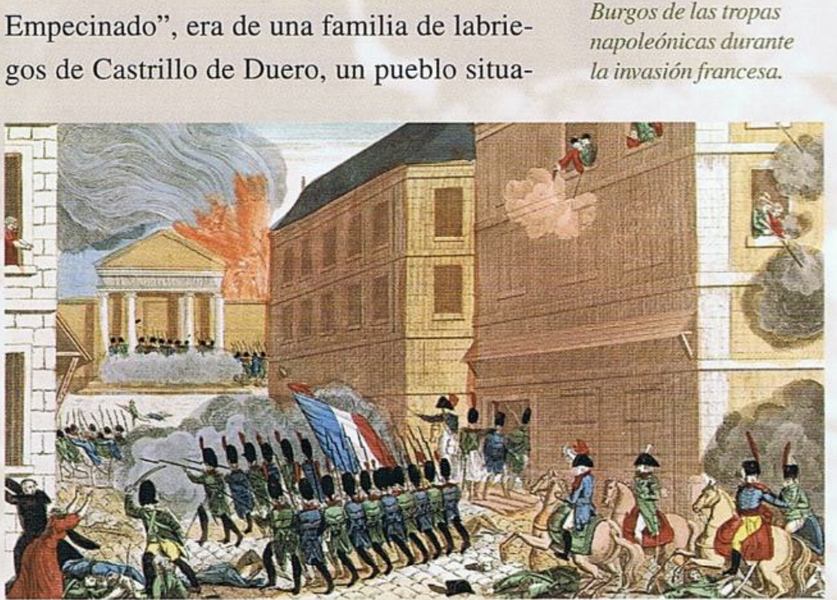
El Empecinado y otros guerrilleros de la Guerra de la Independencia

Tras la victoria, los ejércitos convencionales franceses empezaron a sufrir numerosos ataques, e infinidad de bajas, por parte de pequeños grupos de resistencia armada. Entre los líderes guerrilleros más célebres de la llamada Guerra de la Independencia española, estaban el Empecinado, Espoz y Mina, el cura Merino y el Marquesito.

Juan Martín Díaz, más conocido como "el Empecinado", era de una familia de labriegos de Castrillo de Duero, un pueblo situado a orillas del arroyo Botijas, en cuyas márgenes había lodos negruzcos, más conocidos como "pecinas", de ahí que a los de esta comarca se los conociera como "los empecinados". Así pues, su apodo no se debía, como podría parecer, a que él fuera muy empecinado, o empeñado, con su lucha o causa, que sí lo era, sino a las pecinas.



Arriba, el Empecinado y, debajo, el cura Merino, dos famosos guerrilleros de la Guerra de la Independencia española. Abajo, entrada en Burgos de las tropas napoleónicas durante la invasión francesa.



Tras servir en el ejército, el Empecinado, con 33 años, inició su particular guerra de guerrillas contra los franceses, convirtiéndose en un héroe nacional. En 1812, su ejército de guerrilleros contaba con unos 5.000 efectivos, lo que incluso le permitió enfrentarse a las tropas invasoras en campo abierto. Al regreso de Fernando VII, el Empecinado fue desterrado, y, en 1820, se unió a la sublevación liberal del coronel Riego. Finalizado el trienio liberal tuvo que volver a exiliarse, para ser finalmente apresado y ejecutado después de haber sido exhibido en una plaza pública, durante más de un año, metido en una jaula.

Igual suerte que el Empecinado corrió el Marquesito, apodo de Juan Díaz Porlier, que apenas contaba veinte años cuando inició la lucha guerrillera, y sólo veintisiete cuando subió al cadalso, en 1815, por haberse pronunciado en contra de Fernando VII. Por el contrario, el cura Merino, llamado Jerónimo Merino, que era párroco y tenía casi cuarenta años cuando se produjo la invasión francesa, fue tras el fin de la guerra afín a Fernando VII. Sin embargo, tras la muerte del rey se hizo carlista y tuvo que acabar exiliado en Francia, donde murió en 1844. Por su parte,

Francisco Espoz y Mina, nacido en el año 1781, estuvo exiliado numerosas veces y sólo pudo regresar definitivamente a la muerte de Fernando VII. Poco después fue nombrado capitán general de Barcelona, donde falleció en 1836.

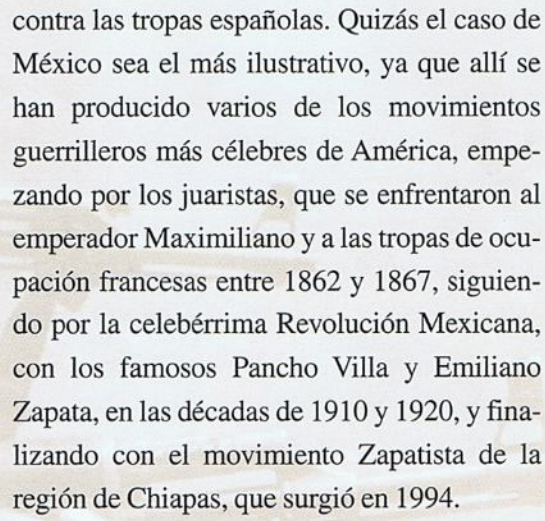
GUERRILLEROS DEL SIGLO XX

A partir del siglo XIX, ha habido guerrilleros prácticamente en todo el planeta, y en el siglo XX casi todos los países del mundo tuvieron sus movimientos guerrilleros. Los hubo en la práctica totalidad de las naciones europeas durante la Segunda Guerra Mundial luchando contra los nazis, entre ellos la Resistencia francesa y los partisanos italianos. También en España hubo guerrilleros al acabar la guerra civil, entre ellos los maquis. Tras la victoria de Franco en la guerra civil española, miles de combatientes republicanos se exiliaron a Francia, donde fueron el núcleo fundacional de la Resistencia Francesa; otros lucharon en el frente ruso y en otros países. En cuanto a España, los maquis operaron enfrentándose a la Guardia Civil durante más de 20 años, aunque no obtuvieron grandes resultados.

En América Latina, las guerrillas son prácticamente endémicas. Las ha habido en todos los países, desde el Cono Sur (Argentina, Chile y Uruguay) hasta México, pasando por las principales naciones caribeñas, como Cuba, Haití y la República Dominicana. De hecho, la independencia de casi todos estos países se inició en una suerte de lucha guerrillera contra las tropas españolas. Quizás el caso de México sea el más ilustrativo, ya que allí se han producido varios de los movimientos guerrilleros más célebres de América, empezando por los juaristas, que se enfrentaron al emperador Maximiliano y a las tropas de ocupación francesas entre 1862 y 1867, siguiendo por la celebérrima Revolución Mexicana, con los famosos Pancho Villa y Emiliano Zapata, en las décadas de 1910 y 1920, y finalizando con el movimiento Zapatista de la región de Chiapas, que surgió en 1994.

En Cuba, los guerrilleros de Fidel Castro apodados los "barbudos" conquistaron el poder en 1959, tras tres años de encarnizada lucha. En Nicaragua operó la famosa guerrilla Sandinista que, tras casi medio siglo de lucha, acabó con la dictadura de los Somoza en 1979. Otros grupos guerrilleros destacados han sido, o son, Sendero Luminoso en Perú, las FARC en Colombia, el Frente de Liberación Farabundo Martí en El Salvador, los





Arriba, Emiliano Zapata, líder de los guerrilleros de la Revolución mexicana. A la derecha, un grupo de partisanos griegos durante la Segunda Guerra Mundial. Abajo, un guerrillero nicaragüense, en 1987.





En Latinoamérica, los guerrilleros suelen vivir y preparar sus acciones en las tupidas selvas.

Montoneros en Argentina y los Tupamaros en Uruguay, por mencionar sólo algunos.

Las "tácticas de guerrilla" han estado presentes en guerras en las que una de las partes en conflicto se encontraba en desventaja en cuanto a su preparación militar y dotación armamentística. Normalmente la estrategia de combate consiste en el perfecto conocimiento del terreno de batalla, trasladando el conflicto al condicionante de un entorno, que permite fácilmente la escaramuza, el ataque sorpresa y la emboscada. En la guerra de Vietnam iniciada en 1965 tanto el Vietcong como las Fuerzas Combinadas (EE.UU., Nueva Zelanda, Australia y el Ejército de la República del Vietnam) recurrieron a técnicas de guerrilla en sus combates en la jungla. De igual manera, estas estrategias militares se dieron en conflictos como en la guerra de Camboya, en la que el propio nombre de algunos grupos de combate define la estrategia seguida en la guerra: los "guerrilleros Jemer Rojos" o los "guerrilleros del Frente de Liberación Popular Nacional Khmer" (FLPNK).

Agentes secretos, detectives y ladrones de guante blanco



Algunas series televisivas míticas han presentado peculiares personajes que entran en el mundo de los detectives, ladrones y agentes secretos. Así, *El Santo* (emitida en 1969 por TVE), interpretada por Roger Moore en el papel de Simon Templar y cuyos capítulos empezaban con la pregunta: "¿No es usted el famoso Simon Templar?", narraba las peripecias de un ladrón de guante blanco. En *Banacek* (1973), una serie de género policiaco, George Peppard relataba los avatares de un detective que resolvía difíciles casos que siempre le aportaban sustanciosos beneficios económicos. El humor estaba presente en series como *Superagente 86* (estrenada en España en 1968), dirigida por Mel Brooks con Don Adams como Maxwell Smart, en la que, a través del torpísimo agente 86 de la agencia secreta Control contra el crimen, se parodiaba a los agentes secretos, que, en este caso, luchaban contra la agencia de crimen Kaos. Sin olvidar la figura del cinematográfico James Bond, muchos niños de aquella época se basaron en estas series de televisión para recrear el juego con los Madelman.



Volumen II



Sumario

El Oficial de Alto Mando 241
El Mortero 253
Jim Black 265
El Corsario Dick el Tuerto 277
El Pirata 289
La Silla, la Mesa y la Cocina 301
El Mecánico de *Boxes* 313
El Piloto de Pruebas 325
El Astronauta 337
La Lancha Neumática 349
El Mecánico Estación de Servicio 361
El Piloto de Helicóptero 373
El Tropa Expedición Polar 385
La Tienda de Campaña 397
El Comando 409
El Piloto de Aviación 421
El Sheriff 433
El Sargento del 7° de Caballería 445
El Enmascarado 457
El Operaciones Especiales 469

El Oficial de Alto Mando

En 1974 Madel presentó un nuevo muñeco, el Oficial de Alto Mando. Este modelo completaba la jerarquía del Ejército de Tierra de Madelman y permitía recrear las más grandes batallas.

Madel, manteniéndose en su idea de completar la serie Ejército de Tierra del mítico muñeco ibérico, fabricó el Oficial de Alto Mando sin romper con el estilo que habían imprimido los soldados de tropa. Se trata de un modelo elegantemente vestido, con un uniforme de color verde oscuro coronado con una gorra de plato y con divisas sobre el bolsillo izquierdo de la guerrera. Sin embargo, se trata de un oficial sui géneris, sin condecoraciones, cruces u otras insignias equivalentes. En efecto, se realizó intencionadamente un uniforme sin galones distintivos que pudieran determinar el rango o la categoría dentro del ejército. Este modelo es recordado por muchos como el "Capitán", aunque, como se ha dicho, representaba a un oficial genérico del ejército, que el niño, en el juego, podía convertir en un general de artillería o en un capitán recientemente ascendido en combate.

En lo que se refiere al diseño, este uniforme tal vez sea el único cuestionable de la colección Madelman, debido a la tela usada para su confección: una loneta muy rígida que no permitía coser los dobladillos de los bolsillos. Por ello, al poco tiempo de jugar con este muñeco, los bolsillos se deshilachaban e, incluso, llegaban a caerse con mucha facilidad.

Los oficiales del ejército son profesionales con un elevado grado de responsabilidad y un gran compromiso con la nación. La importancia de sus decisiones, así como las consecuencias que se derivan de ellas, hacen que esta profesión requiera una fuerte vocación, y también una formación exhaustiva en academias militares, tanto en aspectos teóricos como prácticos.

El Oficial de Alto Mando de Madel estaba preparado para todo tipo de tácticas y evolución del combate, por lo que fue una pieza indiscutiblemente estratégica en el juego y un referente en el desarrollo de contiendas militares. Además, en la actualidad, para el coleccionista, el Oficial de Alto Mando es una de las piezas más difíciles de conseguir, pues sólo apareció en el superequipo Alto Mando que, por ser un set caro, no se vendió con la profusión con la que, por ejemplo, se vendían los equipos individuales.



El Oficial de Alto Mando es una pieza conocida, pero difícil de conseguir porque sólo se comercializó en formato de superequipo.

El superequipo Alto Mando incluía una nutrida serie de accesorios, de la que cabe destacar la radio de campaña verde oscura, con la antena gris. Ésta es la versión más común, pero existe otra que tiene el frontal verde esmeralda y la caja negra. De todas las radios fabricadas por Madelman, ésta es la más difícil de conseguir. No obstante, hay otro modelo inverso, es decir, con la caja esmeralda y el frontal negro, que apareció, en la primera etapa, en la caja de accesorios de Transmisiones (ref. 2.061).

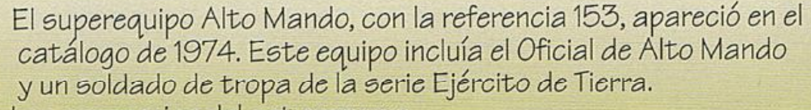
Los auriculares del superequipo Alto Mando también aparecieron, en algunos casos, en una versión rarísima con las clavijas de color azul en lugar del rojo habitual.

Otra pieza única fue la tienda de campaña verde con estampado de camuflaje en marrón y violeta, que se fabricó en dos tonalidades (una clara y otra oscura). Tenía cinco palos o mástiles en verde oscuro o en gris y un suelo entarimado formado por 17 tablas, inyectadas en plástico marrón, que se podían enrollar.



Otra pieza original era el mapa "Ataque al Alto Mando", en el que se describía un campo de batalla.

Finalmente, incluía un farolillo de gas (ver pág. 78), que en este set era de color azul.



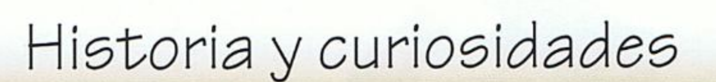
El superequipo Alto Mando, con la referencia 153, apareció en el catálogo de 1974. Este equipo incluía el Oficial de Alto Mando y un soldado de tropa de la serie Ejército de Tierra. Los accesorios del set eran una bazuca, tres sacos terreros, un maletín que incluía un mapa, una radio de campaña, dos cajas de munición, una pistola, un transmisor, una mesa con silla, un farolillo azul, una tienda de campaña, un cetme, una bolsa de granadas de mano, una gorra de plato, un saco y un mortero.





En 1981, en la segunda etapa, se reeditó este superequipo revisado con la referencia 803. Prácticamente tenía los mismos elementos que el set precedente, pero como novedad añadía, además de las características piezas actualizadas en la segunda etapa (botas, casco, etc.), un lanzallamas, una lata de combustible y una silla. Sin embargo, esta vez no llevaba ni las granadas, ni el maletín, ni la ametralladora-fusil y sólo tenía dos sacos terreros.

El Oficial de Alto Mando, más difícil de conseguir y desconocido para la mayoría de los coleccionistas, es un curioso modelo que pertenece a la primera etapa. Se trata de un muñeco con un uniforme de un color verde menos intenso que el habitual, con las costuras de color crema (y aquí reside la gran diferencia) y la guerrera forrada con una tela de urdimbre mucho más fino de color crema. La confección de este traje era complicadísima, y es muy posible que se dejara de fabricar por este motivo. Sin duda, ésta es la manufactura de mejor calidad y constituye una de las piezas más difíciles de encontrar de la colección Madelman.

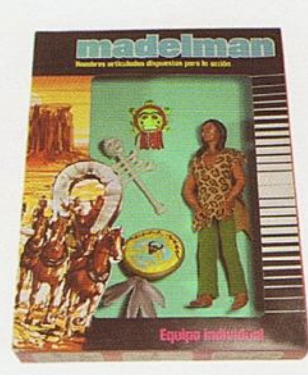
El Lejano Oeste americano (II):

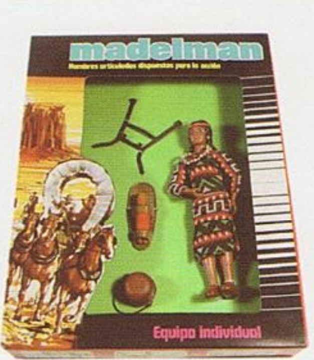
Esta fantástica serie fue desarrollada por IDISA con gran realismo y detalle en los accesorios que, a pesar de ser de plástico, imitaban a la perfección la calidad de la piedra, la madera, el metal, etc. Quizá por este motivo algunos coleccionistas de piezas de la primera etapa incluyen esta serie de la segunda etapa en sus colecciones.

Los indios

Al lado de los vaqueros, los buscadores de oro y el sheriff no podían faltar los indios. Así, se fabricaron dos modelos de indio con rostros diferentes, uno de un hombre joven, con media melena, y otro de un anciano, con coletas.

Por un lado, Madel comercializó piezas míticas, como el superequipo Pieles Rojas (analizado en la pág. 92 de esta colección) y el controvertido Alce Negro (ver pág. 224), y en el catálogo *Los Madelman en acción,* de 1977, presentó dos modelos: el Hechicero (ref. 1.220) y Pluma Rosa (ref. 1.223). El primero incluía un escudo amarillo con símbolos que hacían referencia a los hechizos, un pequeño tótem fluorescente supuestamente hecho con huesos humanos y una máscara verde para rituales. El maniquí utilizado fue el del indio anciano, con la cara pintada para rituales en verde y blanco, y con una mano de color negro tatuada en el pecho. Vestía un pantalón verde y una piel de leopardo a modo de camisa. El segundo modelo, el de Pluma Rosa, representaba a una india vestida con un traje de punto con decoración étnica y con la pluma del tocado de color rosa. Lo más sorprendente de este equipo es que incluía a un bebé, que se colocaba en una mochila en la espalda de Pluma Rosa. El set también incluía un puchero para hacer la comida. Atendiendo al rostro de la muñeca, hubo dos versiones. Estos equipos individuales utilizaron la misma caja que sirvió de presentación a los vaqueros, excepto Alce Negro, que utilizó la caja del Séptimo de Caballería.





Arriba, dos cajas individuales de la serie Oeste dedicada a los indios: el Hechicero y Pluma Rosa. Abajo y en la página de la derecha, los cuatro modelos que se fabricaron de los escudos indios.





Equipos básicos

Los equipos básicos dedicados a los indios fueron tres. El primero en aparecer fue el Jefe Indio, con la referencia 504, lanzado al mercado en el catálogo de 1976, *Nuevos equipos básicos*. El modelo utilizado era el del indio anciano con coletas, vestido con un traje de fieltro marrón que imitaba la piel de ciervo,





A la izquierda, un conjunto de indios Madelman; obsérvense las dos versiones de penacho del Jefe Indio, uno de color rojo y otro blanco. Abajo las tres cajas básicas: Jefe Indio, Princesa India y Guerrero Indio.

con flecos y decorado con indianas y lacerías indias. Incluía una lanza, un escudo del que se hicieron tres versiones, un mapa indio, un *winchester*, una pipa de la paz y un penacho de plumas del que existen dos modelos, uno de plástico rojo sin pintar y otro de plástico blanco pintado de negro y rojo. El Guerrero Indio, con la referencia 513, apareció en el catálogo de 1976, *Los Madelman en acción*. El frontal de la caja tenía un dibujo de un guerrero atacando a una serpiente. Se hicieron dos versiones de este set: una con el indio de las coletas y otra con el indio joven de la media melena. El maniquí podía vestirse con un simple pantalón de fieltro con decoraciones que imitaban motivos indios o con un taparrabos de color mostaza. El Guerrero Indio tenía tatuada (en realidad, tampografiada) una serpiente verde y blanca en el pecho. El set incluía un arco con cuatro flechas, un carcaj, un hacha de piedra o *tomahawk*, una máscara verde ritual, un tamtan, una serpiente verde, un *winchester*, un dibujo en el que se explicaban las pinturas de rostro utilizadas por los indios y unas ceras para hacer estas pinturas sobre el muñeco. En el catálogo de 1976 este modelo apareció con un traje que corresponde a un prototipo que jamás llegó a fabricarse.





La Princesa India pertenece al tercer equipo básico de esta serie. Se vendió con la referencia 523 en el catálogo de 1976. El maniquí era el mismo que el de Pluma Rosa, esta vez con un traje de fieltro de falda corta con decoraciones indias y la pluma de color amarillo con tonos rojos. El set incluía una nasa de pesca, un pequeño trineo de arrastre, un haz de paja, un perro igual que el del Trineo Polar, una fogata y todos los utensilios necesarios para colgar el puchero. Este modelo también apareció en el catálogo de 1976 con un traje prototipo que nunca se llegó a producir.

Finalmente se fabricó un indio que hasta ahora no hemos mencionado: el Explorador Indio (ref. 1.224). Este modelo pertenece a la serie del Séptimo de Caballería, de manera que se analizará más adelante en el capítulo dedicado a esta serie.

Los indios se completaban con accesorios como el caballo tordo, el tipy y el cayuco.



Oficiales en campaña

A lo largo de la historia, los más altos mandos militares, desde generales y mariscales hasta reyes y emperadores, han participado en infinidad de campañas al frente de sus tropas. Alejandro Magno, Aníbal y Julio César conforman la terna de los más prominentes generales de la Antigüedad. En la Edad Media destacaron Carlomagno y Gengis Kan y, más tarde, Napoleón pasaría a la historia como un militar sin parangón. Todos ellos, reyes o emperadores, sufrieron las penalidades de las campañas militares, recorriendo grandes distancias a caballo en condiciones adversas para dirigir *in situ* batallas de gigantescas proporciones.

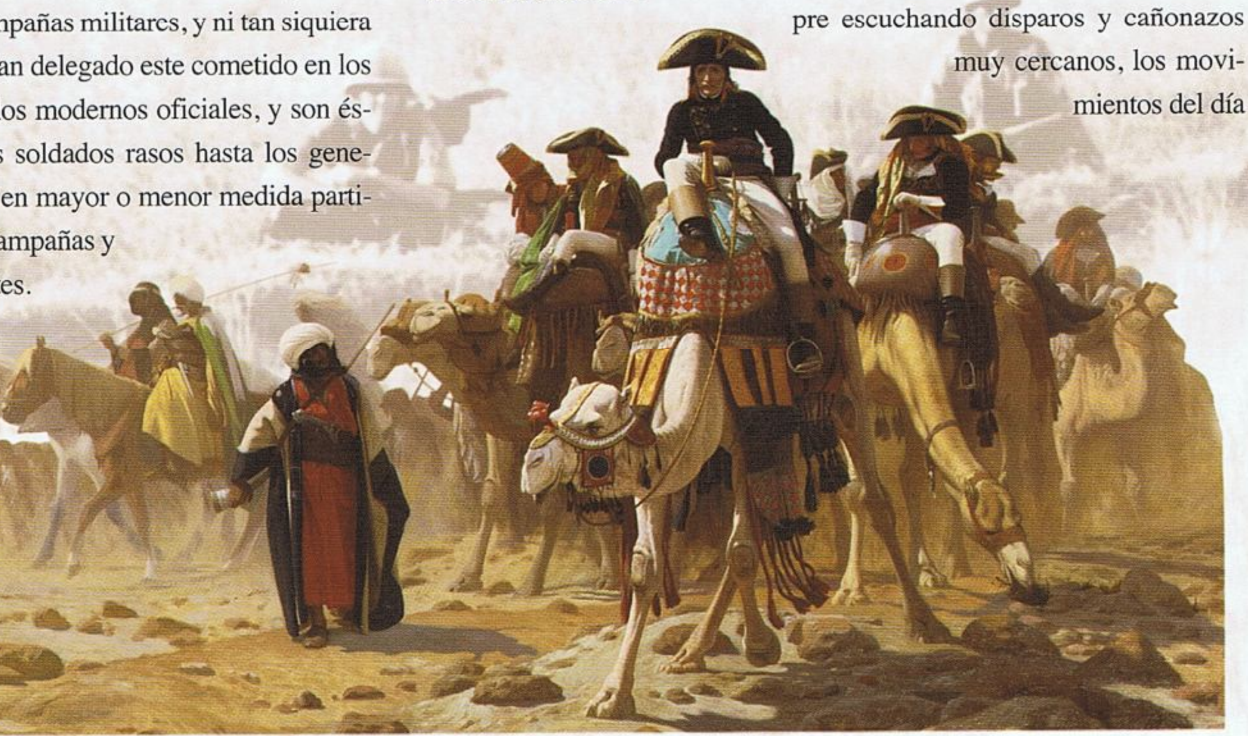
Desde hace ya dos siglos o más, ni los reyes, ni los presidentes, ni los jefes de Estado participan en las campañas militares, y ni tan siquiera las dirigen. Han delegado este cometido en los militares, en los modernos oficiales, y son éstos, desde los soldados rasos hasta los generales, los que en mayor o menor medida participan en las campañas y en los combates.



En los imperios antiguos, medievales y modernos las guerras eran dirigidas en el propio campo de batalla por el emperador. Arriba, Julio César dirige sus tropas al campo de batalla. Abajo, Napoleón durante la campaña de Egipto, en un lienzo de Jean-Léon Gerome.

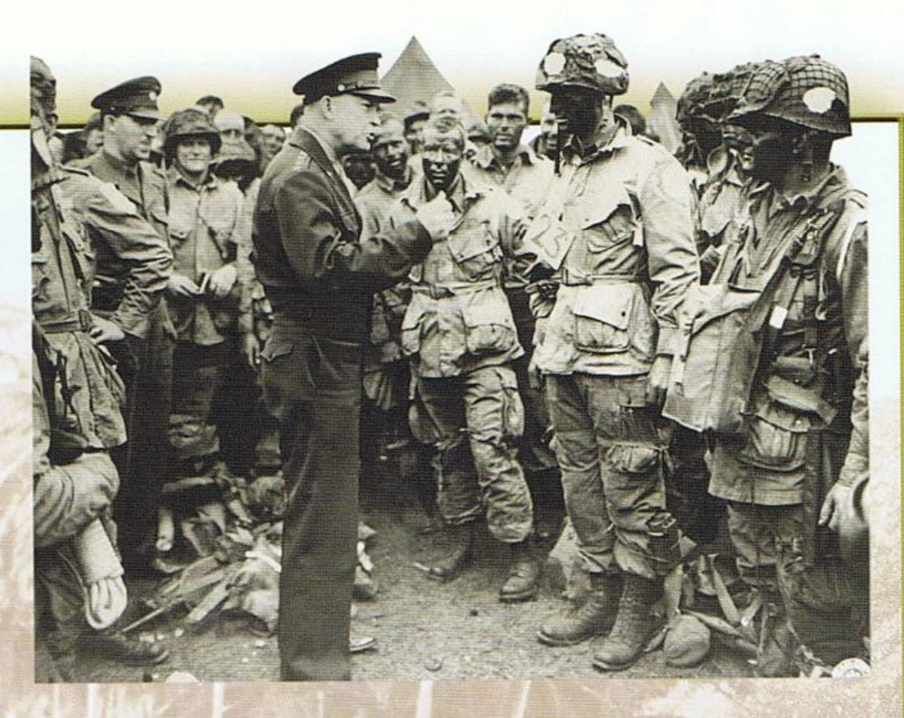
Al pie del cañón o lejos del campo de batalla

Hace casi un siglo y medio estalló la que ha sido considerada la primera guerra moderna, la primera guerra total, la guerra civil norteamericana, también conocida como guerra de Secesión, en la que once estados del sur se enfrentaron a los veintitrés estados restantes de Estados Unidos. En ella, generales como Lee, Grant o Sherman protagonizaron largas y penosas marchas y contramarchas, y sus puestos de mando no eran más que endebles tiendas de campaña montadas al pie de una loma o a orillas de un riachuelo. Asistidos por oficiales de menor rango y por soldados, planeaban allí, en ocasiones bajo lluvias torrenciales y casi siempre escuchando disparos y cañonazos muy cercanos, los movimientos del día



siguiente. En cuatro años de guerra murieron en combate unos ciento treinta generales de ambos bandos, una mortalidad muy alta entre los oficiales de mayor graduación.

En la Segunda Guerra Mundial, los altos mandos ya no solían participar directamente en las campañas. Dirigían a sus subalternos, entre los que se contaban muchos generales, desde cuarteles secretos emplazados en lugares seguros. Así, desde un cuartel en Inglaterra, el general Eisenhower dirigió el desembarco de Normandía. Pero otros generales estadounidenses, como el celebérrimo Patton, que con casi sesenta años era mayor que Eisenhower, participaron personalmente en las campañas de Europa. Montgomery entre los británicos, Rommel entre los alemanes y Zhukov entre los rusos, por mencionar sólo a tres mariscales de gran fama, estuvieron poco más o menos en primera línea de combate. Si estuvieron en campaña mariscales de tamaña envergadura, qué decir de centenares de generales, miles de coroneles y capitanes y decenas de miles de tenientes de todos los bandos. Desde el desierto del Sahara hasta los campos helados de la estepa rusa, pasando por las selvas de Birmania, las islas del Pacífico y los bosques de las Ardenas, miles de oficiales participaron personalmente en las campañas de la Segunda Guerra Mundial. Todos ellos estuvieron en condiciones bastante precarias, durmieron en tiendas de campaña, comieron alimentos enlatados y se comunicaron a través de equipos de radio y, muchas veces, bajo el fuego enemigo. No en vano, una docena de generales



El general Eisenhower se dirige a su brigada de paracaidístas para prepararlos para la invasión de Francia en el día D.

estadounidenses, una veintena de alemanes, una quincena de británicos, doce franceses, más de veinte japoneses y unos doscientos cincuenta soviéticos murieron en combate durante la Segunda Guerra Mundial, y eso sin contar los fallecidos en accidentes aéreos o en bombardeos de ciudades.

En el frente de batalla, un oficial, desde un comandante hasta un general, es tan susceptible de ser alcanzado por el fuego contrario como cualquier soldado. E incluso en ocasiones aún más, porque el enemigo, como es natural, prefiere cobrarse una pieza importante como un oficial, antes que eliminar a un soldado. Por ello en algunas guerras, como la de Vietnam, los oficiales estadounidenses destacados en el frente vestían igual que sus soldados, e incluso evitaban que éstos les hicieran el saludo de rigor y obediencia para evitar cualquier tipo de riesgo como, por ejemplo, un francotirador.

El cine se ha hecho eco de las grandes batallas y de las hazañas de los grandes militares. Abajo, un fotograma de La delgada línea roja, *de T. Malick (1998).*



En cuanto a comodidades y privilegios, los oficiales gozan de pocos más privilegios que sus subordinados. Además de la indispensable tienda de campaña, tienen a su disposición una mesa en la que desplegar los planos



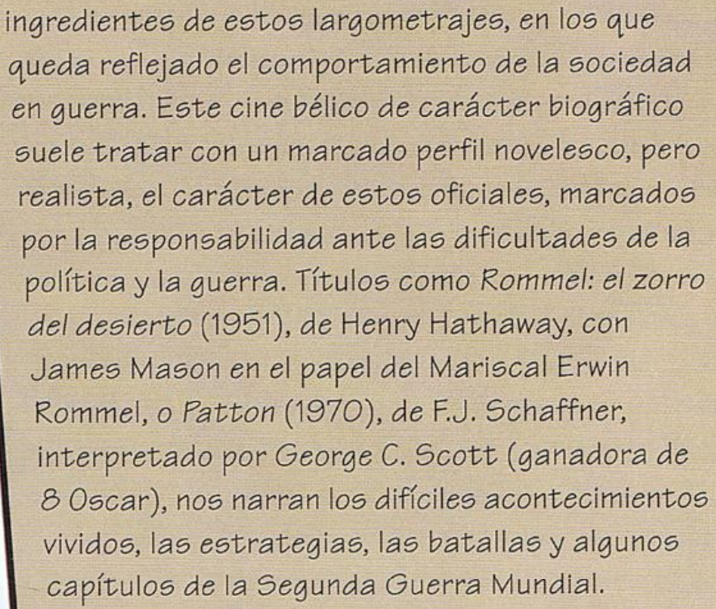
para estudiar las operaciones que se van a desarrollar, y alguna que otra silla plegable. Eso sí, su puesto de campaña debe contar siempre con un operador de radio para comunicarse con el alto mando, o con otros oficiales destacados en el teatro de operaciones.

El cometido del oficial de campaña es llevar a cabo las órdenes del alto mando, valorando personalmente las posibilidades. O sea, que un oficial tiene, según los casos, un mayor o menor poder de tomar decisiones en el campo de batalla que el alto mando, que no puede conocer de primera mano la situación porque está lejos. Un oficial viene a ser, por así decirlo, los ojos y los oídos que tienen los máximos dirigentes militares en los distintos campos de batalla. Si un oficial de campaña recibe la orden, por ejemplo, de tomar un puente o cualquier posición, él, desde su puesto, podrá valorar la mejor forma de llevar a cabo la misión, pudiendo pedir apoyo artillero o lo que estime conveniente.

De izquierda a derecha, los generales H. Alexander y George S. Patton junto al contraalmirante Alan C. Kirk, durante la Segunda Guerra Mundial.

Hazañas bélicas





Las versiones cinematográficas inspiradas en las hazañas de militares de todos los tiempos siempre han gozado de una gran popularidad. Las experiencias y aventuras vividas por los militares y estadistas son los ingredientes de estos largometrajes, en los que queda reflejado el comportamiento de la sociedad en guerra. Este cine bélico de carácter biográfico suele tratar con un marcado perfil novelesco, pero realista, el carácter de estos oficiales, marcados por la responsabilidad ante las dificultades de la política y la guerra. Títulos como *Rommel: el zorro del desierto* (1951), de Henry Hathaway, con James Mason en el papel del Mariscal Erwin Rommel, o *Patton* (1970), de F.J. Schaffner, interpretado por George C. Scott (ganadora de 8 Oscar), nos narran los difíciles acontecimientos vividos, las estrategias, las batallas y algunos capítulos de la Segunda Guerra Mundial.





El Mortero

El Mortero es el arma ligera de apoyo artillero más recordada de las que fabricó Madel. Su equilibrado diseño consiguió que alcanzara niveles de realismo difícilmente superables.

Desde sus inicios, la casa Madel desarrolló vehículos y piezas de gran realismo en todos los accesorios militares para los Madelman. Empezó con complementos como el cañón y el Jeep militar, dos juguetes desarrollados para la Misión Campaña de 1969 atribuidos al modelista Jaume Vila, que trabajó en Exín hasta 1970.

El Mortero, que completó el armamento de Madelman, salió al mercado en 1970 como accesorio del equipo básico Tropa de Montaña (ref. 107). Posteriormente fue editado en la caja del Guerrillero, con las referencias 117, en 1974, y 512, en 1976, y también en el superequipo Alto Mando de 1974 y 1981, con las referencias 153 y 803, respectivamente. Por último, en 1977, se comercializó en uno de los conjuntos especiales, el Militar (ref. 601), un set únicamente de accesorios dedicados al ejército (los conjuntos especiales no incluían muñecos).

En la guerra moderna, la artillería siempre ha dominado en el campo de batalla por su influencia táctica.

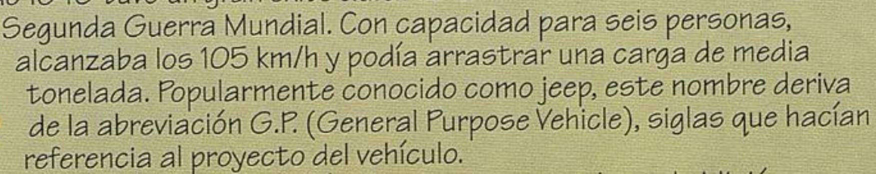
Sin embargo, los morteros de trinchera no aparecieron hasta 1914 y servían para lanzar granadas de manera que cayeran verticalmente sobre las estrechas trincheras enemigas. El mortero es una pieza de artillería, un cañón corto de pequeño tamaño destinado a lanzar bombas y proyectiles con una trayectoria parabólica elevada; también pueden lanzar bengalas para iluminar el campo de batalla y granadas de gas. Las bombas, que se cargan por la boca, llevan una carga que las impulsa. Es un arma de gran calibre y corta longitud de alcance. Los morteros son adecuados para la guerra en terrenos abruptos debido a su facilidad de transporte y sencillo manejo.

El Mortero de Madelman recordaba, evidentemente en una escala menor (1:11 frente a 1:6), al comercializado en Estados Unidos por Gi Joe en 1967 en el set 7.538 Heavy Weapons, que fue distribuido por Action Man en Gran Bretaña, con el nombre 34.231 81 mm Mortar, y por la casa Geyper en España.





El Jeep de Campaña de Madelman, uno de los accesorios más recordados de la colección, es un resistente todoterreno descapotable que, en el juego, servía para establecer los enlaces entre los diferentes comandos durante la batalla. Esta pieza estaba basada en el modelo real Willy de la marca Bantam, con tracción en las cuatro ruedas. Este vehículo estadounidense de 1940 tuvo un gran éxito durante la Segunda Guerra Mundial. Con capacidad para seis personas, alcanzaba los 105 km/h y podía arrastrar una carga de media tonelada. Popularmente conocido como jeep, este nombre deriva de la abreviación G.P. (General Purpose Vehicle), siglas que hacían referencia al proyecto del vehículo.



El Jeep de Madel apareció por primera vez en el set de Misión Campaña (ref. 141), en 1969. En aquella época el modelista de Exín era Jaume Vila, a quien se atribuye el desarrollo de este complemento. Esta pieza consiguió tener un altísimo nivel de realismo que, sin duda alguna, sentó las bases para el desarrollo de la colección Madelman. El Jeep tenía la matrícula X A A 37640; el capó, que lucía la pegatina de "División Panter", se podía abrir para acceder al motor; las cubiertas de las ruedas eran de goma, y la trampilla trasera y el parabrisas eran abatibles... Era una pieza llena de detalles.

El primer modelo del Jeep se caracteriza por tener los asientos del conductor realizados en plástico duro. Este modelo se comercializó en 1973, en caja individual, con la ref. 703. En 1980, en el catálogo *Los Madelman en acción*, apareció una nueva versión rediseñada, en la que los asientos eran de tela. Finalmente, en 1981, se pusieron a la venta unas cajas en las que este vehículo compartía espacio con el cañón o con el remolque. Se trataba de las versiones Jeep Campaña con Remolque (ref. 721) y Jeep Campaña con Cañón (ref. 723).

El Remolque, relativamente pequeño, se vendió como un accesorio del Jeep. Resultaba ideal para el transporte del armamento y de la tropa Madelman. Esta pieza también apareció por primera vez en 1969, pero no en versión militar, sino como complemento de Misión Safari. Ya en 1976 salió a la venta como complemento independiente el Remolque Jeep Campaña (ref. 713). El remolque era un vehículo de dos ruedas que se unía al Jeep mediante un eje. Incorporaba un toldo de loneta verde que se podía retirar. El diseño del remolque tenía la misma calidad estética que el Jeep.





El Helicóptero Lanzamisiles salió al mercado por primera vez en 1975, con la referencia 109. Aquella versión todavía estaba incompleta, pues no tenía los lanzacohetes con que contaba el helicóptero de 1977 (ref. 710). En efecto, en la segunda etapa, se actualizó este complemento y se le incorporaron seis lanzacohetes, tres a cada lado. Este helicóptero se caracteriza por el color verde de la cabina y por los lanzamisiles amarillos que realmente funcionaban. Se presentó en cajas diferentes, y la de la fotografía es la más antigua. (Para más información, ver págs. 210-211.)

El Buggy Explorer, desarrollado a partir del Coche de las Dunas de la casa Froba, fue comercializado en 1978 con la referencia 718 (ver pág. 213). Se diseñaron las ruedas todoterreno, los faros, una capota verde e incluso un retrovisor real, y se le añadió una matrícula con el número MD 718 FT. La casa Froba también desarrolló algunos modelos de Buggy dirigidos con motor de pilas, pero Madelman no siguió esta línea de producto. De cualquier manera, este modelo fue, sin duda, el más completo de los tres coches modelo Buggy Wolks Wagen de Madelman.

Fortificaciones

La Posición Fortificada es considerada por muchos coleccionistas como la tercera Misión. Se comercializó en el catálogo de 1977 con la referencia 551 y su precio, en 1981, era de 3.374 pesetas, el mismo que el de la Carreta del Oeste. Éstas eran las piezas más caras de la colección, a excepción de la Astronave M7X con intercomunicador, que llegó a costar más de 8.500 pesetas.

La Posición Fortificada fue modelada con un alto grado de detalle, resaltando la textura de las rocas y el hormigón, y matizando formas tan sutiles como las huellas del calzado, lo que creaba un efecto realista insuperable. Completaban el set la red, los mástiles, la munición y el cetme.

Arquitectura defensiva

La Posición era una interesante muestra de arquitectura militar de campaña, un búnker-fortín con un pequeño refugio subterráneo para protegerse de los bombardeos, una pequeña línea Maginot con su búnker y su barrera antitanque protegida con un cañón. La maqueta de la Posición representaba un terreno con una fortificación de baja altura, construida en un terreno rocoso reforzado con hormigón y dividido en dos partes: un parapeto defensivo donde se atrincheraba el cañón y otro con funciones de búnker, con un almacén-polvorín que, en realidad, era un silo de trinchera donde se podían resguardar los soldados, con una puerta blindada accionable de acceso al interior (la misma que se utilizó en la Basertron de los Madelman 2050).



El set incluía dos soldados de tropa con traje de campaña, un cetme, seis postes para sostener la red de camuflaje, un cañón, tres cajas de munición y una fantástica plataforma que formaba el diorama. La base de esta plataforma estaba realizada en un material compuesto parecido al cartón piedra llamado *formex* y que era fabricado por Industrias Rex de Zaragoza. Este mismo material fue utilizado para la base del tipy indio así como para otros productos de la casa Exín como las maquetas de Ibertren. La plataforma de *formex* era de color ocre y estaba cubierta con un césped electrostático de color verde que le confería gran realismo.



Armas defensivas

En el juego, la Posición tenía que estar, lógicamente, defendida. Para ello, Madel creó una serie de armamento que fue puesta a la venta en distintos sets. Así, el cañón apareció por primera vez en 1969 en la Misión Campaña, por lo que es una de las piezas más antiguas de la colección Madelman. Este complemento podía unirse al Jeep mediante un bulón. La diferencia de este primer cañón



Arriba, la Posición Fortificada, un objeto impresionante por su calidad. A la derecha, el cañón, una de las piezas que forman parte de la memoria de los niños españoles de la década de los setenta. Abajo, a la izquierda, dos tipos de munición para el cañón: las balas grises son las más antiguas y difíciles de conseguir.

respecto a los posteriores es que carecía de los adhesivos rojos del tubo de lanzamiento. En 1973 fue presentado como complemento independiente en el catálogo *Nuevos amigos para ti* y, por último, se comercializó en la Posición Fortificada.

Por otro lado, la munición presentó una pequeña evolución. Los primeros proyectiles de la Misión Campaña eran de una sola pieza de plástico gris, que evolucionaron rápidamente hacia un nuevo proyectil de dos piezas, una en color gris y otra con la punta de goma negra para que no entrañara ningún peligro para el niño durante el juego.

El cañón de Madelman era, en realidad, un obús, es decir, una pieza de artillería de menor longitud que el cañón en relación con su calibre. El de Madelman tenía un gran parecido con el Obús 105/26 M-101 (M2A1) estadounidense y el 155/23 M-1, muy utilizado por el ejército español en las décadas de 1960 y 1970. Era un arma de campaña muy efectiva porque presentaba un amplio sector de tiro horizontal y ofrecía grandes ángulos de puntería en elevación, así como una gran adaptación a todo tipo de terrenos.



Un comisario de la ONU observa las municiones de un mortero CSfilled 120 mm en Irak en 1991.

ción de segundos. Además, mientras uno de ellos se encargaba de cargar los proyectiles, el otro podía apuntar y disparar varias veces por minuto. El mortero pesado, aunque más difícil de transportar, tenía la ventaja de tener mayor alcance y mayor poder destructivo.

Hoy los morteros más utilizados son el pesado de 120 mm, que se lleva montado en un vehículo todoterreno, y el ligero de 60 mm, que puede ser transportado por un solo hombre. El primero tiene un alcance de 6 km y el radio de acción de la granada, al impactar, es de unos 100 m^2. El ligero, que es el más popular por razones evidentes, tiene un alcance de 3 km. Todavía en uso, aunque completamente obsoleto, es el mortero superpesado de 240 mm, fabricado en la URSS. Su tamaño obliga a montarlo sobre ruedas, como los cañones.

El mortero es un arma que todavía se usa en las guerras actuales. Por ejemplo, recientemente, en enero de 2004, un soldado estadounidense resultó muerto y otros 34 heridos en un ataque con mortero lanzado contra una base de los marines próxima a Bagdad, en Iraq. Los primeros morteros se utilizaron en 1421, durante la guerra de los Cien Años.

El Madelman simbólico



Los Madelman fueron uno de los juguetes preferidos por los niños en la década de 1970 y, para muchos de ellos, este muñeco se ha convertido en uno de los símbolos de su infancia. En el mundo de la canción, algunos de aquellos niños han hecho referencia a estos muñecos. En el ámbito del *techno dance*, José Luis Rebollo eligió el seudónimo Madelman para firmar sus discos; en el del pop los Hombres G se preguntaban en la canción "El tiempo no es mi amigo" por el destino de sus Madelman ("...ha pasado tanto tiempo, tanto viento, tanto mar... Mis libros del colegio y mis Madelman... sabe dios donde estarán... El nuevo, el bueno, el roto, el malo; así era más fácil poderlo matar..."), y, en el rock, el grupo Platero y tú en su canción "Hoy voy a acabar borracho" tarareaban: "...voy a ser un Madelman". Los guionistas de televisión también han recurrido a los Madelman. En series como *Cuéntame* aparecieron estos muñecos en el capítulo dedicado a las Navidades de 1968. En clave de humor, los guionistas del programa *Esta noche cruzamos el Mississippi*, de Pepe Navarro, escribieron frases para Lucas Grijaders (Florentino Fernández), como: "Eres más insensible que la madre de un Madelman" o "Eres menos sexy que la ropa interior de los Madelman". Incluso la revista de humor *El jueves*, a través de las viñetas de "Los bonitos recuerdos de Palmiro Capón", de Lalo Kubala, ha homenajeado a los Madelman en varias ocasiones.





Jim Black

En 1975 la casa Madel lanzó al mercado un nuevo aventurero: Jim Black, un pirata negro que surcó los mares de la imaginación y permitió recrear las más apasionantes aventuras marítimas.

En 1975 Madelman comercializó dos equipos individuales de la serie Piratas: Pata Palo, con la referencia 1.100, y Jim Black, con la referencia 1.101. Ambos modelos utilizaron la mítica caja ilustrada con un galeón que lucía una bandera Jolly Roger. Jim Black era un pirata negro que invitaba a la aventura en el mar. Entre los elementos que incluía el set se contaba una botellita de ron, una pieza simpática y hoy en día controvertida. En efecto, a pesar de que es sabido que el alcohol y los naipes eran el entretenimiento preferido de los piratas, en la actualidad que un niño imagine las borracheras de los piratas no es un argumento de juego considerado correcto.
Para la documentación y el diseño de la serie Piratas, los miembros de IDISA, entre ellos el genial proyectista Vicente Puig y el ingeniero Carlos Sotelo, asistieron a sesiones cinematográficas de películas de piratas. Allí, en la propia sala de cine, realizaban bocetos de los prototipos. Pata Palo, Jim Black, Dick el Tuerto, el Pirata y la Corsaria constituyeron una serie fantástica con un completo equipo de accesorios, pero se echó de menos una gran embarcación, como un galeón a escala 1:11.
La piratería se ha ejercido desde tiempos remotos. Los primeros piratas eran ilirios, etruscos, fenicios y cartagineses. En la antigua Grecia, esta actividad no era considerada deshonrosa. Así, los héroes de la *Ilíada* se mantenían gracias a la piratería ejercida sobre las costas de Asia Menor. Los piratas surcaron el *Mare Nostrum* hasta el año 67 a.C., cuando el cónsul romano Pompeyo Magno los erradicó. A principios del siglo XVI, la piratería renació en el Mediterráneo. Ahora los piratas tenían sus bases en Berbería (costa del norte de África), especialmente en los puertos de Argel, Trípoli y Túnez. Los piratas berberiscos más temidos fueron los hermanos Barbarroja, Aruch y Jayr al-Din.
El Jim Black de Madel lo mismo podría ser un pirata berebere que un filibustero del Caribe, pero es indiscutible que era una pieza que estimuló el juego sin límites. Y es que ¡*los Madelman lo pueden todo*!

Una botellita de ron completaba el set descrito en la página dedicada a nuestro modelo. Esta pieza estaba realizada en plástico transparente con una tonalidad ámbar oscuro.

Para la edición de la segunda etapa se diseñaron unas nuevas botas, algo mayores que las del primer modelo, que permitían introducir el pie del muñeco sin problemas. También se realizó un calzado exclusivo para la Corsaria, en el que destacaban un importante tacón y una hebilla en el empeine. Estas botas se presentaron posteriormente en el equipo del Enmascarado y el Arquero Rojo.

En la colección Madelman aparecieron dos sables: el pirata, con tres variaciones, y el del Séptimo de Caballería. En el caso que nos ocupa, los tres son casi idénticos. El más antiguo no tenía la bolita de seguridad en la punta; el segundo, ya con la bolita, es el más habitual, y en el tercero la guarnición y la empuñadura no estaban pintadas. Finalmente, en algunas bandoleras de la segunda etapa se cambió la grapa que ajustaba el sable por un corchete que desempeñaba la misma función.



Jim Black fue el modelo más austero de la serie Pirata y sólo se fabricó en versión individual. Fue presentado en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo* de 1975 con la referencia 1.101. El set incluía un catalejo, un sable metalizado, una botellita de ron y, por supuesto, un pendiente de oro. La caja utilizada fue la misma que la de todos los individuales piratas: la del dibujo del galeón.

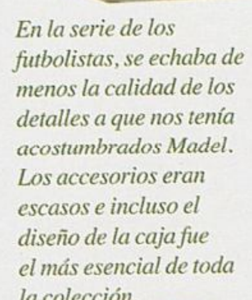
En la segunda etapa, este modelo se reeditó con la misma referencia y no incorporó ninguna novedad, a excepción de la nueva caja (en la imagen) y las botas. Jim Black fue descatalogado en 1980 y, dada su escasa producción, hoy es una pieza difícil de conseguir.

Un nuevo equipo vino a completar la serie Pirata: la mujer Corsaria. En formato básico, fue lanzada al mercado en el catálogo *Los Madelman en acción* de 1977 con la referencia 521. La Corsaria era una espectacular muñeca que lucía unos pantalones de cuero negro y una camisa roja con lunares blancos. En las primeras versiones se lanzó con un tocado realizado en plástico verde (ver pág. 224), que es muy difícil de conseguir. Los accesorios que acompañaban este equipo eran: un sable, un mapa del tesoro, dos ratas, un cofre con monedas, una pistola, un farolillo, un catalejo una bandera negra con una calavera ondeando en el mástil más alto que el del equipo Pirata y la pieza más exclusiva del set, un atril para el papagayo con el pájaro.



El final de una colección legendaria

En 1982 se avecinaban malos tiempos para los Madelman. La industria juguetera española se estaba enfrentando a una situación económica internacional difícil, a la crisis energética y a la competencia de los países con una fabricación con costes de producción mucho más bajos. Estos factores afectaron a todo el sector industrial juguetero en general y a Industrias Madel en particular. No obstante, Madelman contaba a su favor con el hecho de haber superado en longevidad a todas las figuras de acción con las que rivalizó en 1975. Hacía años que ya no se fabricaban en España muñecos como los Geyperman, Big Jim o los geniales Mego; todos habían desaparecido del mercado hacía bastante tiempo. Ahora Madelman compartía el mercado con muñecos de corte minimalista, como los Airgamboys y los Click de Playmobil, y se enfrentaba a una nueva línea de producto basado en el *merchandising* de *La guerra de las galaxias*, unas pequeñas figuras articuladas de unos 10 cm, que eran distribuidas en España por Poch de PBP S.A. y con los Action Force, que tenían este mismo tamaño y eran la versión europea del Gi Joe estadounidense, también comercializados por Poch.



En la serie de los futbolistas, se echaba de menos la calidad de los detalles a que nos tenía acostumbrados Madel. Los accesorios eran escasos e incluso el diseño de la caja fue el más esencial de toda la colección.

MADELMAN FUTBOLISTAS, UN GRAN EQUIPO

Ante el Mundial de Fútbol España '82, el del famoso Naranjito, todas las marcas de muñecos hicieron su apuesta. La casa Madel utilizó el muñeco híbrido de la segunda etapa (ver pág. 176) para presentar una línea deportiva dedicada al fútbol. Esta serie no aparece en ningún catálogo y sólo se menciona en las tarifas de precios que eran distribuidas por las tiendas, en las que aparece el precio de fábrica y el sugerido de venta al



Los últimos modelos

El último catálogo de Madelman, Madel tus juegos favoritos (10 x 14 cm), es el de 1982.



Un año después se le añadió una hojita suelta en la que aparecían los últimos modelos (nunca mejor dicho): el Superequipo Canadá (ver pág. 93) y las cajas individuales del Enmascarado (ref. 1.230), el Arquero Rojo (ref. 1.231) y Enlace Cósmico (ref. 904). Todos ellos se fabricaron con accesorios provenientes de otros sets, excepto la mochila del Enlace Cósmico que se reelaboró a partir de la doble botella del Hombre Rana, a la que se añadió un nuevo "culote espacial" de color blanco. El último modelo conocido por los coleccionistas es el indio Alce Negro, que no aparece en ningún catálogo y que se comercializó con la referencia 1.228. El final de los Madelman de escala 1:11 estaba muy próximo.



público. Concretamente, en 1982, los futbolistas costaban 385 pesetas. Los modelos desarrollados fueron la Selección Española (ref. 100), con la camiseta roja y el pantalón azul; la Selección Alemana (ref. 101), con la camiseta blanca y el calzón negro; la Selección Argentina (ref. 102), con calzón negro y camiseta a bandas azules y blancas; la Selección Brasileña (ref. 103), con camiseta amarilla y calzón azul; la Selección Francesa (ref. 104), con camiseta azul y pantalón blanco; la Selección Inglesa (ref. 105), con camiseta blanca y pantalón azul, y la última, la Selección Italiana (ref. 106), ganadora del Mundial '82, con el pantalón blanco y la camiseta azul.

Actualmente, los últimos modelos de Madel son los más difíciles de conseguir, pues estos equipos son los que se fabricaron en menor cantidad, de manera que se conservan muy pocas piezas. Este es el caso, por ejemplo, del indio Alce Negro, que durante años fue una especie de leyenda, pues los coleccionistas no sabían a ciencia cierta si había existido o no.

Todos los jugadores tenían pintadas las medias directamente sobre la pierna y estaban rematadas con cinta adhesiva. Para las botas de fútbol se usaron los mocasines de la princesa india pero inyectados en plástico negro, con tres bandas blancas a cada lado. Para todas las selecciones se utilizó la misma caja, de construcción muy simple, con ilustraciones alusivas al Mundial de Fútbol.



Orígenes de la piratería caribeña

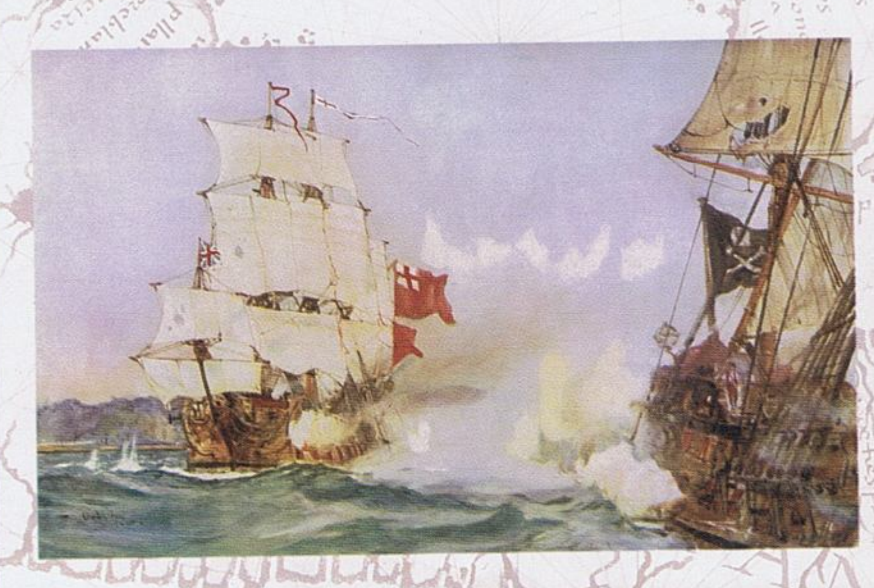


Al igual que Jean Florin, que capturó el tesoro de Moctezuma en 1521 y que fue ahorcado en el año 1527 tras el fallido abordaje de un barco español, los primeros grandes piratas del Caribe fueron franceses. Así, Roberval (llamado Roberto Baal por los españoles) fue el primero en asaltar con éxito ciudades como Santa Marta (1543) y Cartagena de Indias (1544), ambas en la actual Colombia, y Francois LeClerc, más conocido como Pata Palo –había perdido una pierna luchando contra los ingleses–, fue el primero en recibir patente de corso del rey de Francia.

Innúmeras pinturas, como la de abajo, de Charles Dixon, y grabados, como el de arriba, de Alexander Debelle (1805-1835), nos ilustran los ataques piratas a los barcos españoles que surcaban el océano Atlántico, cargados de oro o plata, entre los siglos XVI y XVII.

Los precursores

El más temible de todos los piratas fue el lugarteniente de Pata Palo, Jacques Sores (Sore para los españoles), un hugonote fanático y sanguinario. En 1554 Sore, con 300 hombres, ocupó Santiago de Cuba y sembró el terror en aquella ciudad durante todo un mes. Bestia negra de la Cuba de entonces, Sores también saqueó la ciudad de La Habana en 1555, cometiendo terribles fechorías: secuestró mujeres que fueron violadas y abandonadas en cayos e islotes, asesinó colonos, ultrajó sacerdotes y utilizó esclavos negros como diana para prácticas de tiro de los piratas. Todo un ejemplo para los piratas que vendrían después, en 1570 Sores protagonizó su última y más cruel acción. Cerca de las Canarias apresó un barco en el que iban, rumbo a Brasil, 39 sacerdotes jesuitas, a los que hizo lanzar al mar tras cortarles los brazos. En la iglesia de San Miguel de Tazacorte, en la isla de la Palma (Canarias), reposan los restos de aquellos desdichados, que aparecieron ahogados y mutilados en sus playas.



Sores, entre otros puertos, había atacado Santa Marta, ciudad que sufrió también la devastación del pirata Martín Cote, que la asaltó en 1560, un año después de haber hecho lo mismo en Cartagena de Indias. Cote es considerado el último de los corsarios franceses precursores de la piratería caribeña.

Tras cuarenta años de actividad, los piratas franceses desaparecieron del mar Caribe y de América en 1560, cuando se iniciaron las convulsas luchas religiosas que sumieron a Francia en una larga crisis. Era el turno de los piratas ingleses, los famosos "perros del mar".

Piratas ingleses

El primero de los grandes piratas ingleses fue John Hawkins. Hijo de un rico capitán de navío, hizo su primer viaje a América en 1562 con un cargamento de 300 esclavos recogidos en África. Recaló frente a varios puertos caribeños, con su barco de amenazantes cañones, y muy educadamente envió misivas a las autoridades de los mismos, explicando que necesitaba víveres, pero que no tenía dinero con qué pagarlos; solicitaba permiso para vender los esclavos que llevaba, con el fin de poder pagar dichos víveres, así como las tasas de comercio correspondientes. La respuesta era, siempre, una negativa, dado que en los puertos del Caribe, el monopolio español prohibía el comercio con ningún navío extranjero. Hawkins respondía a las autoridades con una segunda misiva insinuando, de manera bastante explícita, el posible uso de la fuerza por parte de sus hombres y de sus cañones. Entonces las autoridades accedían y Hawkins desembarcaba, vendía sus esclavos a precios razonables, abonaba las tasas comerciales y pagaba religiosamente los víveres y demás bienes que adquiría. Cuando vendió a todos los esclavos, regresó a Inglaterra con una fortuna y sin haber derramado una gota de sangre. Tras un par de viajes similares, sucedió el desastre en el cuarto, en 1568. Con siete barcos de guerra cargados de esclavos, se hizo con una inmensa fortuna siguiendo su procedimiento habitual, pero cuando levaba anclas hacia Inglaterra, una tormenta los dispersó, y Hawkins y los suyos tuvieron que refugiarse en el puerto de San Juan de Ulloa, cerca de Veracruz (México).

Arriba, John Hawkins, el "maestro" de Francis Drake (sobre estas líneas). Ambos piratas aterrorizaron los galeones españoles y los puertos del Caribe, en el siglo XVI.

Allí fueron sorprendidos por una gran flota española, que prácticamente los aniquiló. Sólo dos de los barcos de Hawkins lograron regresar a Londres, uno capitaneado por él mismo y otro por un joven de 26 años, llamado Francis Drake, quien relevaría a Hawkins haciendo una piratería más agresiva.

Francis Drake

El primer objetivo de Drake fue la plata de los españoles. Éstos solían transportar enormes cargamentos desde las minas de Potosí (Bolivia) hasta el puerto de Arica (Chile). Desde allí, por mar, iban hasta Panamá, donde cruzaban el estrecho a lomo de mulas hasta llegar al Atlántico. Alcanzada esta costa, embarcaban la plata rumbo a España. Tras dos expediciones de reconocimiento, Drake, con 70 hombres, desembarcó en



Las películas de piratas siguen gozando del favor del público. Prueba de ello es el éxito obtenido, en 2003, por Piratas del Caribe, *protagonizada por Johnny Depp (bajo estas líneas).*

Panamá y, entre 1572 a 1573, pasaron multitud de vicisitudes (murieron más de la mitad de los hombres, incluidos dos hermanos de Drake), hasta que por fin, tras luchar con los españoles, capturaron un cargamento de plata de tal volumen que no pudieron transportarlo todo. Así, tuvieron que enterrar gran parte del mismo, que luego los españoles encontraron porque alguien delató a los piratas. El relativo fracaso de esta expedición impulsó a Drake a intentar capturar la plata española en el Pacífico, cuyos puertos estaban menos protegidos que los del Atlántico. Durante casi un año, de 1578 a 1579, Francis Drake asaltó numerosos puertos españoles en la costa americana del Pacífico, y regresó a Inglaterra en 1580 con un inmenso tesoro, tras haber dado la vuelta al mundo.



El cine, al igual que la literatura, mitificó las vidas de los piratas, que muchas veces fueron presentados como héroes legendarios. Arriba, fotograma de Piratas del Caribe *(2003).*

Nombrado Sir, Francis Drake dirigió dos grandes operaciones más, una en 1585-1586, en la que perdió varios barcos y más de mil hombres sin conseguir un gran botín, y, la última, en 1595-1596, en la que la reina le confió el mando conjunto con el veterano John Hawkins, y en la que murieron, por enfermedad, los dos grandes piratas ingleses.

Una de piratas en sesión continua



Las películas de piratas, junto con las de romanos y las de indios y vaqueros, eran las preferidas de los niños de la década de los setenta. En las sesiones continuas de los cines de barrio se proyectaban dos e incluso tres películas seguidas por un único precio. Estas sesiones llenaban las tardes de domingo con reposiciones de películas como *El temible burlón*, de Robert Siodmak, *Corsarios de Florida*, de Cecil B. de Mille, *El capitán pirata*, de F. de Córdoba, *El pirata negro*, protagonizada por Ricardo Montalban, *Los Bucaneros*, dirigida por Anthony Quinn y con Charlton Heston y Yul Brynner como protagonistas, y otros peliculones que, al llegar a casa, los niños recreaban con los Madelman. Incluso la Corsaria de Madelman tuvo el referente cinematográfico en la película *La mujer pirata*, de Jacques Tourneur, en la que el papel de pirata tosco y valiente queda en manos de una mujer. La actriz fue Jean Peters.

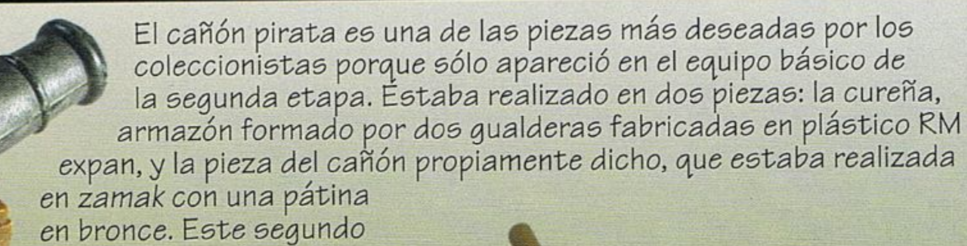
El Corsario Dick el Tuerto

Este modelo, que tenía un gran potencial para el juego, fue la pieza preferida de muchos coleccionistas y el Madelman que más nombres recibió: Capitán Pirata, El Corsario y, por último, Dick el Tuerto.

Junto con Jim Black, Alce Negro y Pluma Rosa, el Corsario Dick el Tuerto es uno de los pocos Madelman con nombre propio. Además, se trata del modelo que se comercializó con más denominaciones, ya que en 1974 se editó en el superequipo Capitán Pirata compartiendo espacio con Pata Palo y, por su indumentaria, resultaba evidente que Dick era el Capitán. En 1975, en el último catálogo de la primera etapa, apareció un equipo básico con el nombre de Capitán Pirata, sin embargo este "misterioso" equipo jamás vio la luz.
A pesar de existir un proyecto real para este modelo y haberse diseñado la presentación, no llegó a salir al mercado porque aquel año ya se gestaba la creación de los Madelman de la segunda etapa, de manera que la estrategia comercial aconsejaba esperar para lanzarlo como producto nuevo, en formato básico,con el nombre de El Corsario. En 1980 se puso a la venta, en equipo individual, como el Corsario Dick el Tuerto. Por lo tanto, éste es el verdadero nombre del modelo, ya que, en realidad, nunca se comercializó como Capitán Pirata. Dick "el Tuerto" no era exactamente un pirata, pues éstos robaban en beneficio propio, sin respetar ninguna bandera, mientras que los corsarios luchaban por cuenta de un Estado y practicaban la "guerra del corso" para hundir el negocio marítimo de otros países. Las patentes de corso eran los documentos que entregaban los soberanos a los buques armados de propiedad privada y a su tripulación, creditándolos para combatir en alta mar contra sus enemigos. En los siglos XVI, XVII y XVIII, el corso fue una práctica muy extendida en todo el mundo. Las patentes de corso fueron abolidas en la Declaración de París de 1856, si bien al principio no todas las naciones la suscribieron.
Si el Corsario fue una pieza determinante en el juego con los Madelman, la serie Pirata fue una de las más completas que daban crédito al eslogan publicitario: "Madelman, el tamaño justo para jugar a lo grande".



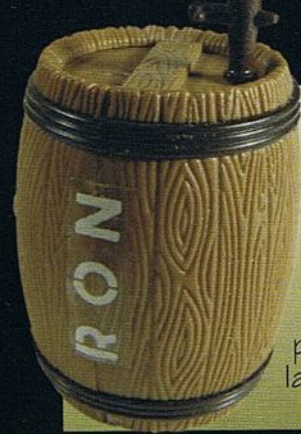
Rincón del coleccionista



El cañón pirata es una de las piezas más deseadas por los coleccionistas porque sólo apareció en el equipo básico de la segunda etapa. Estaba realizado en dos piezas: la cureña, armazón formado por dos gualderas fabricadas en plástico RM expan, y la pieza del cañón propiamente dicho, que estaba realizada en zamak con una pátina en bronce. Este segundo componente lo realizó Playme, una conocida marca de sacapuntas en miniatura. El cañón, que funcionaba realmente y lanzaba las bombas de plástico que incorporaba el set, estaba inspirado en el legendario Cañón Tigre.

La caja de la munición estaba fabricada en plástico RM expan de color marrón, con lo que se conseguía imitar perfectamente la madera. Esta caja venía acompañada de seis bolas de plástico negro que se usaban como munición para el cañón.

El escobillón, o sea, el atacador del cañón, estaba formado por dos piezas: un palo largo de plástico marrón para el mástil y un cilindro liso de color negro situado en un extremo del palo. Este instrumento servía para limpiar y cargar el cañón.



El barril de ron, una pieza de gran realismo que incluso tenía un grifo para dosificar la bebida, era de plástico e imitaba la madera.



El papagayo fue otro de los míticos animales de Madelman. Estaba hecho en una única pieza de plástico, que posteriormente era pintada imitando el colorido de este característico animal de compañía de los piratas. Los coleccionistas más exigentes buscan las tres variantes de este loro, que dependen del color del plástico en el que fue inyectado: blanco, rojo y rosa traslúcido.



Dick el Tuerto se editó por primera vez en 1974, con la referencia 154, en el superequipo Capitán Pirata (ver pág. 116) compartiendo caja con Pata Palo. También fue presentado en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo* de 1975 con el nombre de Capitán Pirata, pero este modelo nunca se comercializó. No obstante, gracias a la colección de Luis Andrés Campos, propietario de Madel, se conservó el prototipo (imagen que reproducimos en esta página, junto con la del superequipo que también es una fotografía del prototipo).

En 1999 un grupo de coleccionistas crearon Madelmaniac y, a partir de las fotografías de Luis Andrés, decidieron realizar una serie limitadísima de este muñeco. Hoy en día esta reproducción es una pieza de culto entre los coleccionistas. El equipo incluía: el loro, el cañón, el sable, el parche del ojo, la caja con las bombas, el escobillón, el catalejo, el bicornio y el pistolón.

En 1976, con el lanzamiento al mercado de los modelos de la segunda etapa, fue cuando apareció el modelo básico de Dick el Tuerto, pero con un nuevo nombre, Corsario, y con la referencia 501. Este set incluía: el cinturón con la bandolera (en este caso, para permitir la colocación del sable, estaba remachada en un extremo en lugar de estar grapada, como en la primera etapa), el cañón, la caja de municiones con seis balas, el atacador, el pistolón, el sable, el bicornio, un barril y el parche para el ojo. El Corsario se presentó con la cara habitual del Madelman de la segunda etapa, pero con perilla.

En el catálogo *Los Madelman en acción* de 1980 apareció de nuevo el Corsario, esta vez en versión individual y con un nuevo y definitivo nombre, Dick el Tuerto, y con la referencia 1.102. Esta presentación incorporaba el bicornio, el parche para el ojo, el sable, el cinturón con la bandolera, el pistolón y el mapa del tesoro.



El retorno de los Madelman 2050 "El poder es tuyo" (I)

A mediados de la década de 1980 la casa Madel fue absorbida por Exín Lines-Bros S.A., de manera que esta empresa pasó a ser la responsable absoluta del futuro de los Madelman. Exín decidió actualizar la línea de productos de Madelman y pasar a fabricar un juguete supuestamente más competitivo (en 1986, la rivalidad comercial era presentada por muñecos de 9,5 cm que representaban personajes de la guerra de las galaxias). El resultado de esta tendencia fueron los Madelman 2050, un nuevo concepto de figura de acción, cuya filosofía de juego estaba basada en la ciencia ficción espacial. Por su estructura, esta serie recordaba a los pequeños muñecos estadounidenses Gi Joe de 9,5 cm de la casa Hasbro, pero de nuevo Madelman aportó elementos distintivos que lo convirtieron en la mejor figura de acción de su tipología (muñecos articulados de 9,5 cm con el uniforme modelado directamente sobre su cuerpo), ya que, a pesar del reducido tamaño, eran figuras perfectamente articuladas. Los 2050 hicieron posible llevar al terreno del juego una invasión terrestre por parte de una fuerza alienígena formada por Zarkons y defendida por los C.O.T.A. Para las dos fuerzas se diseñaron estupendas naves y vehículos de clara influencia biónica. Era, evidentemente, un juguete diseñado para niños mayores de cinco años.



Como puede verse abajo, tanto el diseño de las cajas como de los Madelman 2050 fue completamente renovado. Lo más curioso de los nueve Madelman 2050 (incluyendo los prototipos de Nork y Dron) es que estos muñecos articulados poseían la fuerza Magnetrón que les permitía pegarse a elementos metálicos venciendo la gravedad terrestre.



Comando Terrestre Hombres C.O.T.A

El diseño de las figuras era casi idéntico a las figuras de Gi Joe, pero con el sello característico de los modelistas de IDISA. Los accesorios de las figuras (mochilas, cascos y armas) estaban realizados en una sola pieza y de un solo color, perdiendo el realismo de sus hermanos mayores.

Los Hombres C.O.T.A, un comando terrestre creado para combatir la invasión de los Zarkons, estaban dotados de la fuerza antigravitatoria Magnetrón que les permitía adherirse a superficies metálicas para desenmascarar a los Zarkons y descubrir su verdadera identi-





dad. La fuerza Magnetrón funcionaba gracias a unos imanes que permitían la adherencia.

Las primeras figuras articuladas de 1987 fueron: Bran (ref. 1.502), de color rojo y blanco, un astrónomo especializado en biotiempo; Darman (ref. 1.501), azul, un mecánico y piloto de pruebas de la factoría espacial Navescam; Zan (ref. 1.500), amarillo, un comandante piloto que iba acompañado de su robot Popi Topi, de color rojo, y Karsan (ref. 1.503) con pantalón caqui, camiseta amarilla y chaleco naranja, un instructor y técnico en el control de la mente. En 1989 se lanzaron nuevos modelos, como Deltox Zan (ref. 1.506), con el mono de color rojo y una mochila de alas abatibles que le permitían volar, y Ekox I y Ekox II, los tripulantes de la Clonstar (ref. 1.702). En el catálogo aparecieron también los modelos Nork (ref. 1.504) y Dron (ref. 1.505), pero aunque se conocen los prototipos, no está claro si se llegaron a fabricar y si de hecho se fabricaron, se debió hacer una tirada mínima. En el último catálogo apareció un muñeco llamado Thro que nunca se fabricó.

El diseño de los robots remitía a la serie *Mazinger Z*, pues dentro de ellos se podían colocar los Madelman como si fueran Coji Kabuto. En el lanzamiento de 1987 los modelos de las fuerzas C.O.T.A. fueron Sentinel (ref. 1.700), un cosmo robot 1ª unidad de los hombres C.O.T.A de color naranja y azul, con lanzamisiles, manos prensiles, yelmo protector, etc. Completaban estas figuras un transcaptor operativo de ataque y defensa llamado Defender (ref. 1.750) y Tarántula (ref. 1.701), y una bionave protoiónica de exploración.

Arriba, la Basertron, un impresionante complemento, y los Blister fabricados en 1987. Bajo estas líneas, las presentaciones de los Blister de 1989.



Abajo, los fantásticos vehículos de los Madelman 2050, unos verdaderos robots de influencia biónica. Sin embargo, fueron piezas que no obtuvieron el éxito comercial que se merecían por su calidad y diseño.

En el año 1989 se comercializaron Skytron (ref. 1.703), la astronave ultrasónica, Transcom (ref. 1.650), una pequeña nave que lanzaba discos volantes, y Clonstar (ref. 1.702), la esfera transportadora.

La pieza estrella fue Basertron 2050, una base inexpugnable situada en la zona polar ártica, con funciones defensivas para los Madelman 2050. Estaba dotada de un radar de señales positrónicas, una plataforma de lanzamiento, una capa friosintética de protección y camuflaje, un captor tentáculo biomecánico, un cosmorreactor chromatrónico, etc. ¿Qué eran estas piezas? Pura ciencia ficción y, en manos de un niño, infinidad de horas de juego. Esta base cuartel estaba dotada de recovecos, puertas y artilugios que facilitaban enormemente el juego. Las plataformas de sus tres pisos eran metálicas, lo que permitía a los Madelman 2050 adherirse a ellas con su fuerza Magnetrón. Es con toda seguridad la mejor base que jamás se ha fabricado para figuras de acción de todos los tiempos. Muchos coleccionistas han colocado en la Basertron a los Madelman Cósmic y el resultado es más que fabuloso.



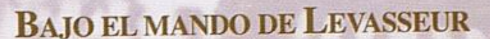


Los piratas de Tortuga



A principios del siglo XVII se produjo una cambio en el *modus vivendi* de los piratas caribeños: empezaron a establecerse en algunas islas. Ya no tenían que ir y venir desde sus países de origen y hacer agotadoras campañas de dos o tres años de duración sin contar con una base en la zona. Este cambio marcó la edad de oro de la piratería caribeña, que se extendió a lo largo de todo el siglo XVII.

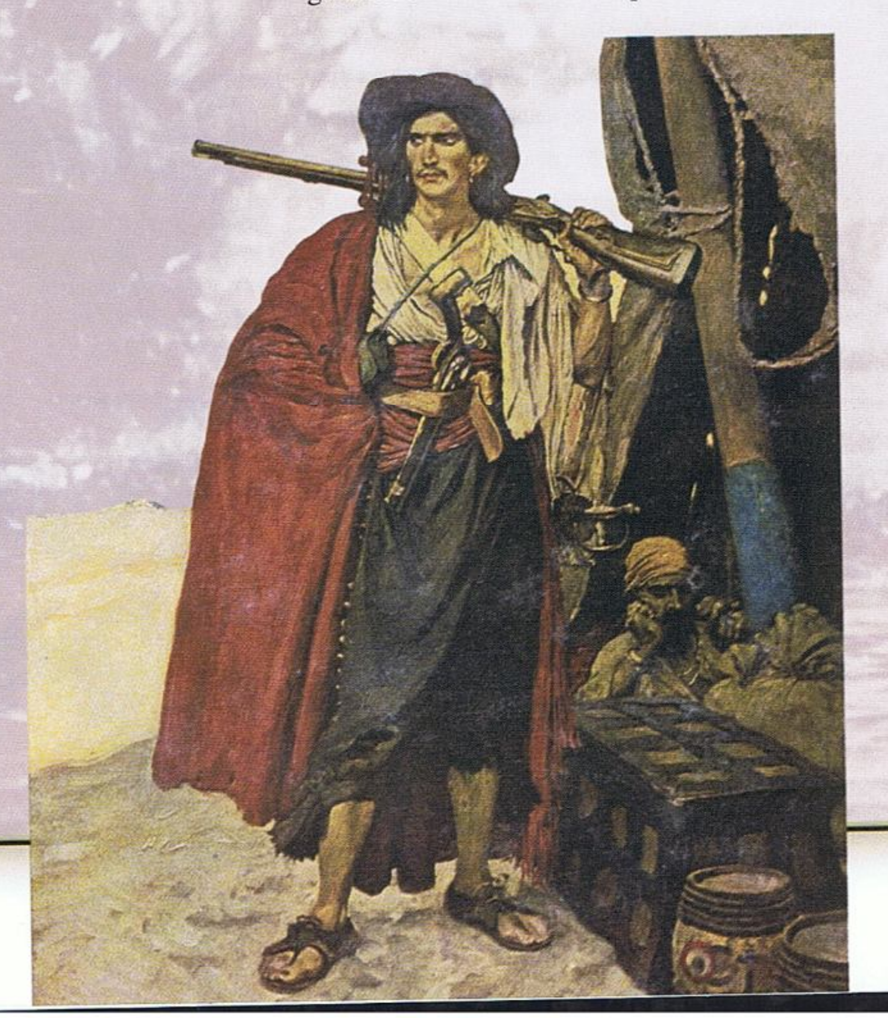
Con 40 km de largo y 8 km de ancho, la isla Tortuga debe su nombre al aspecto que presenta vista desde Haití: un caparazón de tortuga. Con unas pocas ensenadas en su parte sur, la costa norte era inaccesible y, gracias a sus acantilados y montañas, era un lugar deshabitado de fácil defensa. A partir de 1620, empezaron a instalarse en ella aventureros de toda índole, que primero se dedicaron a abastecer barcos piratas y luego a la piratería.



BAJO EL MANDO DE LEVASSEUR

En pocos años, la isla Tortuga se había labrado una gran fama en todo el Caribe. Los españoles intentaron expulsar de ella a los bucaneros en 1630 y 1638, sin éxito. A la anarquía inicial, en la que no había un líder, siguieron, por así decirlo, los "gobiernos" de Tortuga por parte de algunos importantes piratas. El primero fue el francés Levasseur, que se convirtió en el virtual amo de aquel nido de piratas durante una docena de años, a partir de 1640. Se construyó un palacio e hizo erigir varias defensas, al tiempo que crecían por doquier tabernas y hospederías, cada vez más frecuentadas por todo tipo de piratas y prostitutas. Gracias a sus fortificaciones, Levasseur rechazó, en 1643, un poderoso ataque de un millar de españoles que llegaron en una docena de barcos. Al final de su "gobierno", Levasseur vivía rodeado de lujos y había prohibido cualquier religión en la isla, destruyendo una capilla que habían construido piratas católicos. Cosido a puñaladas en 1652, durante una disputa tabernaria, Levasseur fue reemplazado por un joven llamado Fontenay. Éste, sin embargo, no estuvo a la altura, y en 1654, en un ataque sorpresa, los españoles expulsaron a los piratas de Tortuga, quedando en ella una guarnición de soldados bien pertrechados.

Arriba, mapa del Caribe, una zona lamentablemente famosa en el siglo XVII por las peligrosas andanzas de los piratas. Abajo, un pirata del Caribe junto a su tesoro, según una ilustración de Howard Pyle.





TORTUGA Y JAMAICA, DOS NIDOS DE PIRATAS

Un año después, tras la marcha de la guarnición española, los piratas volvieron a Tortuga, y los ingleses conquistaron Jamaica. Así, a partir de 1655, se lograron las más grandes gestas de los piratas caribeños, que vivían entre Tortuga y Jamaica.

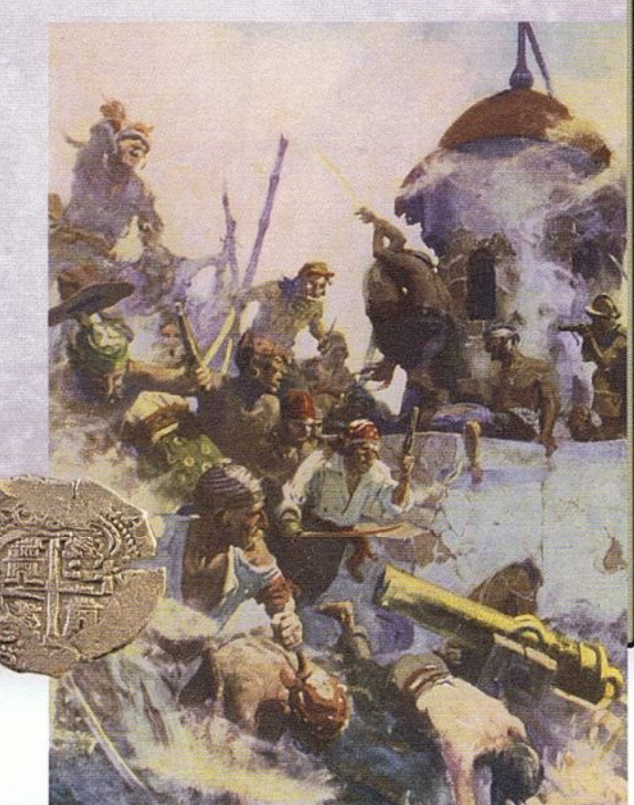
Bajo "gobernadores" franceses, en Tortuga se reunían piratas de varias nacionalidades: holandeses como Mansvelt, ingleses como Morgan, franceses como El Olonés, e incluso españoles como Miguel el Vasco.

Mansvelt, llamado Mansfield por los ingleses, perteneció a la Cofradía de Tortuga, antes de su conquista por los españoles, en 1654. No empezó a destacar hasta después de la conquista inglesa de Jamaica, isla a la que se trasladó. Su primera gran operación fue el asalto a Santiago de los Caballeros, en Santo Domingo, en 1659. Con unos 400 hombres, cayó sobre la ciudad por la noche, asesinó a gran parte de la población, hizo prisionero al gobernador español y saqueó toda la ciudad, incluyendo los altares de las iglesias e incluso las tumbas (arrancando joyas a los cadáveres). Tras una orgía en la que violaron a muchas mujeres, los piratas, totalmente ebrios, se retiraron al despuntar el día y cayeron en una emboscada de los españoles. Mansvelt ordenó que ataran al gobernador que llevaba como rehén a un tronco, y consiguió que los españoles le pagaran 60.000 piezas de oro como rescate. Así, pudo zarpar rumbo a Tortuga, donde Mansvelt fue el líder indiscutible. Desde allí lanzó otras dos grandes operaciones contra Campeche (México) en 1663, y contra Napa (Panamá) en 1665. Murió en 1667 durante una borrachera en una taberna de Tortuga, al parecer envenenado por algún pirata resentido.

Mansvelt fue sucedido a la cabeza de los piratas por su segundo, Henry Morgan, un galés de 35 años. La primera acción de Morgan fue el asalto, en 1668, a Portobelo, el puerto de Panamá al que llegaba la plata de Perú para ser embarcada hacia España. Entre otras lindezas, hizo volar por los aires un polvorín lleno de

Ilustración que representa el ataque de Morgan a Portobelo (Panamá), donde llegaba la plata del Perú que tenía que ser embarcada hacia España. En este asalto, sin duda, los piratas se hicieron con un suculento botín.

A la derecha, escena de uno de los asaltos orquestados por Morgan. Éstos solían saldarse con muchas víctimas y con grandes juergas en las que corrían ríos de alcohol. Abajo, uno de los motivos de tales asaltos: las monedas de oro españolas.





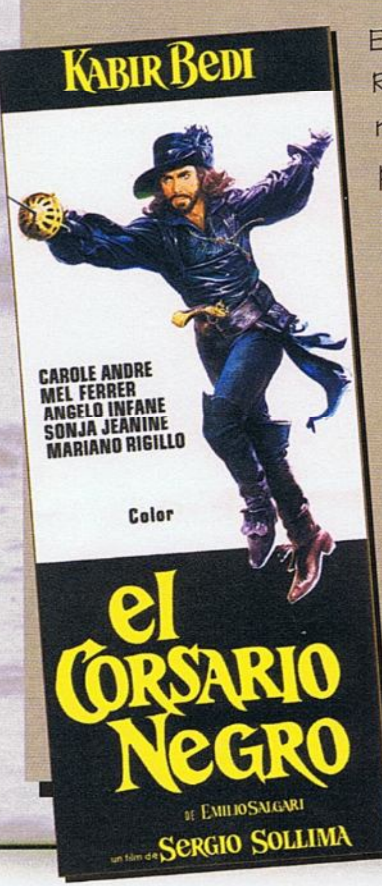


Una vez conseguido el botín, los piratas se corrían grandes juergas en el barco. Una de estas "fiestas" acabó en una batalla que se saldó con 320 muertos.

prisioneros y utilizó a monjas como escudos humanos, pero consiguió un inmenso botín y fue recibido como un héroe en Port Royal, la capital de Jamaica. En una de las juergas a bordo de su barco, el *Oxford*, estalló una pelea: murieron 320 de los 350 hombres de abordo, y Morgan hizo recoger todos los cadáveres para desvalijarlos. Su mayor golpe tuvo lugar en 1671, cuando asaltó Panamá al frente de 1.200 piratas, llevándose un gran tesoro. Sin embargo, de regreso a Jamaica fue detenido porque Inglaterra había firmado con España un pacto para combatir la piratería. Juzgado en Londres, Morgan fue absuelto y vivió el resto de sus días con gran lujo, muriendo en su mansión de Jamaica en 1688.

En cuanto a El Olonés y Miguel el Vasco, en 1668 asaltaron Maracaibo (Venezuela), donde, tras brutales fechorías, se hicieron con un botín que dilapidaron en tres semanas en las tabernas y burdeles de Tortuga, según cuenta Exquemeling, un pirata "arrepentido" que sirvió sobre todo con Morgan y que publicó una relación de sus vivencias en 1678.

Kabir Bedi, el Corsario Negro o Sandokán



En 1976 TVE estrenó Sandokán, una serie de aventuras producida por la RAI, la ORTF y la Bavaria Athelier alemana. El protagonista era un príncipe malayo conocido como el Tigre de Malasia (interpretado por Kabir Bedi) en pugna con los ingleses. Esta serie era la adaptación televisiva de varias novelas del personaje más recordado de Emilio Salgari. Junto a Sandokán se contaban en el reparto los personajes del portugués Yánez de Gomera (Philippe Leroy) y Lady Mariana (Carole Andre), amada de Sandokán y sobrina de su peor enemigo lord Guillonk (Hans Caninenberg). Con las mismas escenas de la serie de televisión se realizó una película para las salas de cine. Tras el éxito de Sandokán, se llevó al cine otra de las novelas de Salgari, *El Corsario Negro*, un personaje que nos presentaba sus aventuras de pirata, con abordajes, desafíos y persecuciones marítimas. De nuevo fue interpretada por Kabir Bedi en una actuación repleta de dinamismo, misterio y acción. Tanto la serie televisiva como las películas citadas se rodaron en exóticos escenarios naturales y en alta mar, lo que daba un gran realismo. Cada tarde, después de la serie de televisión, nuestro Madelman Corsario se convertía en Sandokán.





El Pirata

En 1974 Madel editó el Pirata, un modelo con el que proponía un acercamiento a las aventuras de ciertos moradores de alta mar de los siglos XVI, XVII y XVIII. El Pirata siempre se presentó en versión básica, pero con una dotación de accesorios insuperable.

Este modelo pertenece a la serie Piratas, una de las más completas tanto por la variedad de los muñecos como por los accesorios, que alcanzó unos niveles estéticos difícilmente superables. El Pirata fue una pieza ejemplar en cuanto a su presentación y al pulcro desarrollo y diseño del set. El siglo de oro de la piratería fue el XVII, época en la que los piratas recibieron el apoyo de algunas potencias europeas. Sin embargo, la "leyenda Pirata" no se inició hasta el siglo XVIII, cuando, logrados sus objetivos, Inglaterra y Francia retiraron su respaldo a los corsarios. Ambos países les obligaron a transformar sus asentamientos en pacíficas colonias. A pesar de ello, piratas como Avery, Roberts, Lafitte, Barbanegra, etc., escribieron las líneas más apasionantes de la historia de la piratería. Tras la leyenda de los corsarios, en el XVII apareció un nuevo tipo de piratas: los bucaneros. Éstos, que también se dedicaban a hostigar las colonias españolas de ultramar, se diferenciaban de los corsarios en que rara vez actuaban por encargo de algún Estado: mientras que los piratas atacaban barcos de todas las naciones, los bucaneros eran selectivos y abordaban los navíos según su bandera. El asentamiento y refugio de los bucaneros por antonomasia se encontraba en la principal ruta comercial del Caribe, en isla Tortuga, pero más tarde fueron desterrados y se refugiaron en Port Royal (Jamaica). Por su parte, los filibusteros fueron otro grupo pirata que, en el siglo XVII, actuaron en el mar de las Antillas y que lucharon por la emancipación de las colonias españolas. El Pirata del garfio de Madelman era un modelo lleno de referentes a personajes históricos –como el almirante británico Nelson, que perdió un brazo debido al disparo de un cañón en el intento frustrado de tomar Santa Cruz en 1797– y de ficción, como el Capitán Garfio de *Peter Pan*.



Otros accesorios del Pirata de Madelman fueron:

El cofre del tesoro, que era el mismo que ya había aparecido en el set del Buzo y en el superequipo Investigación Submarina. El cofre estaba realizado en seis piezas: la caja y la tapa abovedada, que estaban inyectadas en plástico marrón; los anclajes y refuerzos de hierro, que estructuraban el baúl y eran de plástico negro; el cerrojo, que se podía cerrar realmente, y la pieza interior, metalizada en dorado, que representaba las monedas del tesoro. Existen dos modelos dependiendo del acabado de la caja y de la tapa. El primer modelo es liso y se realizó, por lo menos, en tres tonalidades de marrón; el último, que apareció en la segunda etapa, posee una textura que imita la madera.

La bandera negra de pirata Jolly Roger tiene una calavera serigrafiada sobre tela plástica de color negro y utiliza un pequeño mástil con pie en forma de cruz de color marrón. Este mástil es el mismo que utilizó el Socorrista de Campaña.

La rata, el sempiterno habitante de los buques piratas, de la que se realizaron cuatro modelos ya analizados en la página 222.

El pistolón pirata, realizado en dos piezas de plástico, una marrón para la empuñadura de madera y otra negra para las partes metálicas.

El catalejo, compuesto de dos piezas de plástico negro y que funcionaba de forma telescópica.

El mapa pirata, que venía enrollado en un pequeño tubo gris de plástico flexible; ofrecía información relativa a un tesoro.

La pala, realizada en una sola pieza de plástico marrón, estaba compuesta de una "cuchara" plateada que simulaba metal y un mango cilíndrico acabado en una empuñadura negra.

El barril de ron, una pieza divertida que ayudaba a caracterizar la desenfrenada vida de los piratas; estaba realizado en plástico marrón.

El farol, fabricado en plástico transparente y negro, formaba una caja de vidrio con una estructura que imitaba el metal, dentro de la cual estaba pintada la mecha; se podía colgar mediante una cadena metálica.



En México se fabricaron modelos muy parecidos al modelo español y otros muy distintos, como el de la imagen, con una camisa completamente diferente y con una perilla como el Corsario.

En 1974, el Pirata apareció en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo*, con la referencia 118. Su completísimo equipo básico incluía el garfio, los cinturones, el pañuelo, la bandera pirata, el cofre del tesoro, el mapa, el catalejo, el farol, la pistola, el sable, la rata y el barril de ron. Ya en la segunda etapa se añadió la pala y se sustituyó el primer cofre por uno que tenía una textura de madera; la bandolera también cambió y se sustituyó la grapa que soportaba el sable por un pequeño remache. En la segunda etapa la referencia pasó a ser la 509.



El retorno de los Madelman 2050 "El poder es tuyo" (II)

UNIDAD DE ATAQUE ZARKONS

La unidad de ataque Zarkons está formada por un grupo de extraterrestres que provienen del planeta Zarkon. Este planeta es víctima de un inevitable destino cosmológico: su trayectoria orbital ha empezado a desviarse, de manera que, en poco tiempo, Zarkon estará cubierto de hielo eterno sin posibilidad de vida alguna. Por esta razón han decidido invadir la Tierra.

El tejido celular de los Zarkons es incombustible y les permite vivir en grutas volcánicas soportando las más altas temperaturas. Sin embargo, no soportan el frío. En cierto modo, biológicamente recuerdan a reptiles, pero su aspecto es humanoide. Otra de sus cualidades es que pueden metamofosear sus rostros y parecer seres humanos. Así, el muñeco proyectado por IDISA tenía una cabeza con dos caras en posición opuesta, una de reptil extraterrestre y otra de terrícola; la cabeza giraba en torno al cuello mediante un sistema de imanes, que estaban colocados en el interior del pecho del muñeco, de manera que cuando se acercaba o se alejaba un hombre COTA (también provisto de un imán interior), la cabeza del Zarcon giraba presentando una u otra identidad. Era un ingenioso sistema que utilizaba la atracción y la repulsión magnética.



La fuerza magnetrón de los hombres COTA revelaba la identidad alienígena de los Zarkons, gracias a un curioso sistema de imanes se conseguía rotar la cabeza mostrando el rostro humano o el de saurio extraterrestre.



FIGURAS DE ZARKONS

Las figuras que se comercializaron en el lanzamiento de 1987 fueron: Lagard (ref. 1.600), con un uniforme morado y la cara de lagarto verde; Reptis (ref. 1.602), con el uniforme en tonalidades verdes y una cara que se transformaba en un reptil rosa; Serpion (ref. 1.601), con el traje en rojo y gris, y una cara que se convertía en una serpiente de color azul claro, y Saurius (ref. 1.603), de color morado y una cara que se transfiguraba en un saurio naranja; este modelo, además, incorporaba en el blister un pequeño vehículo que le permitía adentrarse en el magma volcánico. En el lanzamiento de 1989 aparecieron el modelo Alactro-lagard (ref. 1.606), que era exactamente igual que Lagard, pero de color negro y con un equipo de alas amarillas. En la serie Zarkons hay dos modelos que no está claro si se llegaron a fabricar, pero que aparecen en catálogo. Estos modelos son de Cranax (ref. 1.604) y Gornak (ref. 1.605).





FALCON

PHANTOX

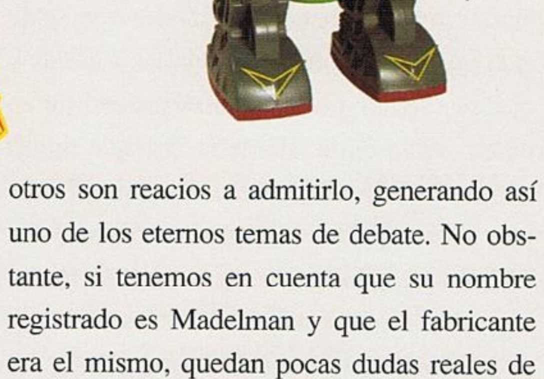
Vehículos Zarkons

Los vehículos Zarkons de 1987 fueron: Scopion (ref. 1.751), un intersondax de combate de color verde; Falcon (ref. 1.727), una cosmonave de traslación intertemporal de color rojo y morado, y Baltrus (ref. 1.726), un megarrobot al más puro estilo Mazinger Z. En 1989 se amplió la colección con: Montrax (ref. 1.728), un vehículo de traslación, Phantox (ref. 1.670), una pequeña nave voladora de reconocimiento que, con un sistema parecido al de las cámaras de fotos de juguete que se venden como *souvenir*, permitía ver pequeñas diapositivas con escenas del cómic de los 2050, y Dragontrak anfitrión (ref. 1.760), un tanque de transporte con control dirigido por cable, módulo motorizado con flotabilidad en el agua y que podía deslizarse por un cordón colocado en forma de tirolina; un dato significativo es que con esta pieza (tal vez la última de Madel) aparece, por primera vez en la familia Madelman, el *Made in China*.

Los Madelman 2050 se comercializaron con dos líneas de *packaging* distintas, la primera en 1987 y la segunda y última en 1989. Se vendieron en cajas que incluían una nave y dos muñecos o dos naves y cuatro muñecos.

La competencia con otras marcas fue mucho más feroz de lo esperado y los muñecos 2050 nunca gozaron de la popularidad de los clásicos Madelman. Estos muñecos han sido más valorados como piezas curiosas por coleccionistas de Gi Joe de Estados Unidos que por coleccionistas de Madelman españoles. Para muchos de estos coleccionistas son constituyen la tercera etapa de Madelman, aunque otros son reacios a admitirlo, generando así uno de los eternos temas de debate. No obstante, si tenemos en cuenta que su nombre registrado es Madelman y que el fabricante era el mismo, quedan pocas dudas reales de que ésta fue la tercera etapa de Madelman.

MONTRAX



BALTRUS

Tanto los Zarkons como sus robots y vehículos estaban inspirados en animales reales, por lo que los modelos de nuestra serie fueron verdaderas analogías robotizadas de la naturaleza.



SCORPION



DRAGONTRAK ANFITRION

De los Madelman 2050 se fabricaron cajas con un robot y dos muñecos y otras versiones con dos robots y cuatro muñecos.



Zarkons

El ocaso de la piratería caribeña

En 1678, Alexander Exquemeling publicó en Amsterdam un libro sobre piratería que, en pocos años, se tradujo al inglés, al francés, al español y al alemán, y que causó furor entre los jóvenes ávidos de aventuras. Su autor era un delincuente holandés que había sido vendido como esclavo en las Antillas y que, al cabo de poco tiempo, se convirtió en pirata. Vivió en la isla de la Tortuga, donde conoció y trató a Mansvelt, Morgan y el Olonés, y participó en varias de sus expediciones. El libro que publicó era una relación de las aventuras, las juergas y la vida "despreocupada" de los piratas, pero, sobre todo, de las inmensas fortunas que conseguían. Esto último incitó a muchos jóvenes de diversos países a viajar al Caribe para hacerse piratas.



A la derecha, grabado en color que representa al capitán Kidd en su navío, el Adventure. *Kidd fue un pirata que surcó todos los mares, ya que no sólo operó en el Caribe, sino que también lo hizó en el océano Índico, en las costas de Madagascar.*



Los piratas abandonan Jamaica y Tortuga

Pero, a fines del siglo XVII, la piratería caribeña empezaba a decaer. La Cofradía de los Hermanos de la Costa dio, todavía, bastantes golpes, pero cada vez menos importantes. El holandés Laurent de Graaf, conocido por los españoles como Lorencillo, fue uno de sus últimos líderes y protagonizó asaltos a Veracruz (1683) y Campeche (1685), ambas en México, para luego vivir como un honrado colono en Luisiana (Estados Unidos), donde murió en 1704. El final de la Cofradía lo marcó el estallido, en 1689, de la guerra entre Francia, por un lado, y España e Inglaterra por otro. Luchando codo a codo con los soldados, los piratas de las diferentes nacionalidades se convirtieron en "patriotas". Ya no estaban fuera de la ley. El punto final lo puso un desastre natural, el terremoto que en 1692 destruyó Port Royal, la capital de Jamaica y nido de piratas. En cuanto a Tortuga, la isla pasó, junto a la mitad occidental de La Española, a manos de los franceses por el Tratado de Ryswick, firmado con España en 1697. A partir de ese momento los piratas no volvieron a poner los pies en la isla, que permaneció deshabitada durante más de un siglo.

Edward Teach, más conocido como Barbanegra, fue un pirata mítico, cuya vida ha sido llevada a la gran pantalla en más de una ocasión. Abajo, Robert Newton interpretando a este personaje en la película El pirata Barbanegra *(1952), de Raoul Walsh.*

Los últimos piratas

La piratería siguió practicándose, ya sin ninguna protección por parte de nación alguna, durante el primer cuarto del siglo XVIII.

El célebre capitán Kidd, en cuya breve carrera como pirata operó, además de en el Caribe, en Madagascar, terminó sus días ahorcado, en Londres, en 1701,



a pesar de que, durante muchos años, había sido un marino honrado. Y es que, a pesar de la leyenda, parece ser que Kidd no fue realmente un pirata, y que todo fue un montaje de un corrupto gobernador de Massachusetts llamado Bellomont. Pero sí que fueron piratas, con todas las letras, Edward Teach, alias Barbanegra, Jack Rackham y Bartholomew Roberts, considerados los últimos piratas del Caribe.

Teach empezó como miembro de la tripulación de un pirata jamaicano llamado Benjamin Hornigold, quien, aprovechando una amnistía general para todos los piratas por parte de la corona británica, se retiró del oficio a fines de 1717. Teach lo relevó al mando del *Concorde*, un navío de cuarenta cañones al que rebautizó con el nombre de *Queen's Anne Revenge*. En sólo un año, de noviembre de 1717 a noviembre de 1718, Barbanegra, como era conocido popularmente Teach, se labró una terrible fama de sanguinario y brutal. En ese plazo, en que él y todos los piratas de su tripulación estuvieron constantemente borrachos, cometieron todo tipo de tropelías y barbaridades, siempre a pequeña escala, pero matando a numerosas personas prácticamente a diario. En total, Barbanegra abordó unos cuarenta barcos, asesinando a los hombres y violando a las mujeres. Y, según cuentan, se "casó" con unas veinte mujeres. Barbanegra operó sobre todo en la costa de las colonias inglesas de las Carolinas, Virginia y Georgia, aterrorizando a pequeñas poblaciones con su estrafalario aspecto: una larga barba negra acabada en pequeñas trenzas, un peculiar sombrero lleno de bujías encendidas y un cinturón con hasta seis o siete pistolas (recuérdese que, entonces, las pistolas eran de un sólo tiro). Finalmente, el 22 de noviembre de 1718, cuando estaba fondeado en la costa de Carolina del Norte, el barco de Barbanegra fue asaltado por una barcaza de la marina británica al mando del teniente Maynard, que mató, dicen que personalmente, a Teach durante una sangrienta lucha en la que perecieron casi todos los piratas.

Jack Rackham, llamado Calicó por su vestimenta, más bien hortera, de tela fina de algodón, es sobre todo célebre por su asociación con dos de las pocas mujeres piratas que se conocen, Anne Bonney y Mary Read. Rackham, que se había acogido al indulto general de 1717, volvió a hacerse a la mar en 1719 incitado, dicen, por Anne Bonney, una chica de 18 años, deseosa de vivir aventuras. En uno de los barcos que abordó el *Treasure* (así se llamaba el barco de Rackham) iba Mary Read. Read, desde hacía años, se hacía pasar por un hombre y, sin desvelar su condición femenina, se unió a la tripulación pirata.

Arriba, a la izquierda, retrato de Mary Read, una de las famosas mujeres piratas del siglo XVIII que, disfrazada de hombre, "trabajó" con Rackham. Sobre estas líneas, Bartholomew Roberts, el último pirata del Caribe. Sorprendentemente era abstemio, vestía elegantemente, sus modales eran delicados y nunca cometió excesos en las poblaciones que asaltó.





Aunque no dio grandes golpes, ni fue demasiado sanguinario, la captura de Rackham, en noviembre de 1720, provocó un enorme escándalo por tener dos mujeres en su tripulación. Calicó fue ahorcado en Jamaica y las dos mujeres recibieron el perdón. Mary murió poco después al dar a luz.

Roberts fue el último de los piratas caribeños. Su radio de acción fue bastante amplio, ya que se extendía desde la costa este de los actuales Estados Unidos hasta el golfo de Guinea, donde dio algunos golpes a barcos negreros. De maneras refinadas y gentiles, Roberts era abstemio (sólo bebía té) y no cometió excesos, dejando siempre a las mujeres y los prisioneros a salvó en alguna isla. Murió en un enfrentamiento con la marina británica en febrero de 1722.

Arriba, pintura de Léon Gerome Ferris que representa la lucha entre Barbanegra y el teniente Maynard de la Marina británica el día en que el pirata fue capturado.

Caso aparte es el de Jean Laffite, un pirata de río francés, que operó en la desembocadura del Mississippi y que, en 1814, ayudó a defender Nueva Orleans contra los británicos.

Misión Rescate y el cofre del tesoro del Pirata



En los años sesenta y setenta los niños estaban obsesionados con la búsqueda de tesoros escondidos y esto, en parte, se debía al programa de radio y televisión *Misión Rescate*. Radio Nacional de España y Televisión Española, con el fin de estimular en la juventud el interés por el patrimonio artístico y cultural, y utilizando la estructura de la Enseñanza General Básica y del Bachillerato, generó un programa basado en "grupos de rescate" (instituidos en colegios de EGB), "comandos de rescate" (establecidos en institutos de Bachillerato) y "batidores"(en el caso de muchachos de menos de 16 años que no pertenecían a un "comando"). Estas unidades de rescate tenían como objetivo buscar, analizar y estudiar restos arqueológicos, pinturas, libros antiguos, objetos históricos... pero siempre en la localidad a la que pertenecía dicha unidad de rescate. El trabajo de campo llevado a cabo en estas actividades se resumía en la elaboración de un informe de autenticidad, maquetas, planos y fotografías (nunca se hacían excavaciones) que se remitían a TVE como "Misión Cumplida". A partir de estos informes se realizaban los programas de radio y de televisión; este último se emitía los sábados por la mañana dentro del programa infantil *La Guagua*. El programa *Misión Rescate* establecía premios para las mejores misiones cumplidas. La undécima campaña se inició en 1976 en plena era Madelman.





La silla, la mesa y la cocina

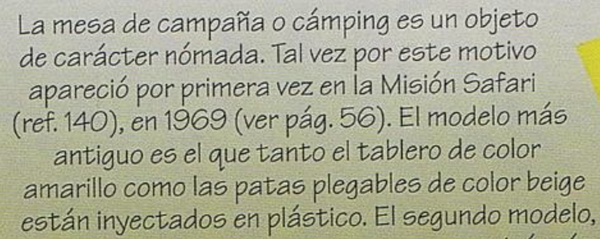
Los Madelman no tuvieron un hogar, pero sí algunos accesorios que les permitían descansar entre una y otra aventura. Los más recordados de estos objetos son las sillas plegables, la mesa y la cocina.

Los accesorios fueron, sin duda, piezas claves para determinar la calidad realista de los Madelman; el diseño y desarrollo de estas piezas no tuvieron parangón en la industria juguetera de la década de 1970. El realismo de estos accesorios se debe indiscutiblemente a los modelistas de IDISA, D. Maqueda, A. Grau, I. Pons y J. García, y a otros colaboradores, como E. Gerona y J. Vila. Ellos fueron quienes hicieron realidad las piezas proyectadas por Vicente Puig a partir de los conceptos descritos por los propietarios de Madel: José María Arnau y Francisco Andrés. Algunos de los accesorios fueron orientados hacia el mobiliario, que fue austero y, tal vez, algo insuficiente en cuanto a la cantidad. Los muebles y otros objetos relacionados más recordados son la cocina o estufa de Expedición Polar, la camilla del Socorrista de Campaña, el saco terrero, el cofre del tesoro, el cajón del Tropa de Montaña, la mesa, las sillas, el armero del Sheriff, y, tal vez, el tótem indio si se considera un elemento decorativo. Los objetos dedicados al relax y confort de los Madelman fueron muy pocos.

La creación de un "hogar" no entraba en la idiosincrasia de estos muñecos, razón por la cual algunos niños recurrían a los muebles de la Familia Hogarín que, aunque contruidos a una escala menor, se adaptaban perfectamente a los Madelman. En cuanto a los accesorios para el hogar, podían utilizarse la lámpara del Espeleólogo, el farol de camarote del Pirata, la radio de campaña del Transmisiones, el bardo del Porteador (como alfombra), el botiquín del Socorrista, el trofeo del Piloto de Pruebas, la caja de herramientas, el cubo, la botella de ron, el barril del Pirata, la jaula de Kenia Safari (para improvisar la verja de la casa), las ánforas de Investigación Submarina, la sartén, el cazo, la cafetera de los colonos... Cabe decir que la mayoría de estos muebles y accesorios de Madelman terminaron sus días en las casitas de muñecas de nuestras hermanas, y ahora ¿quién se los pide?

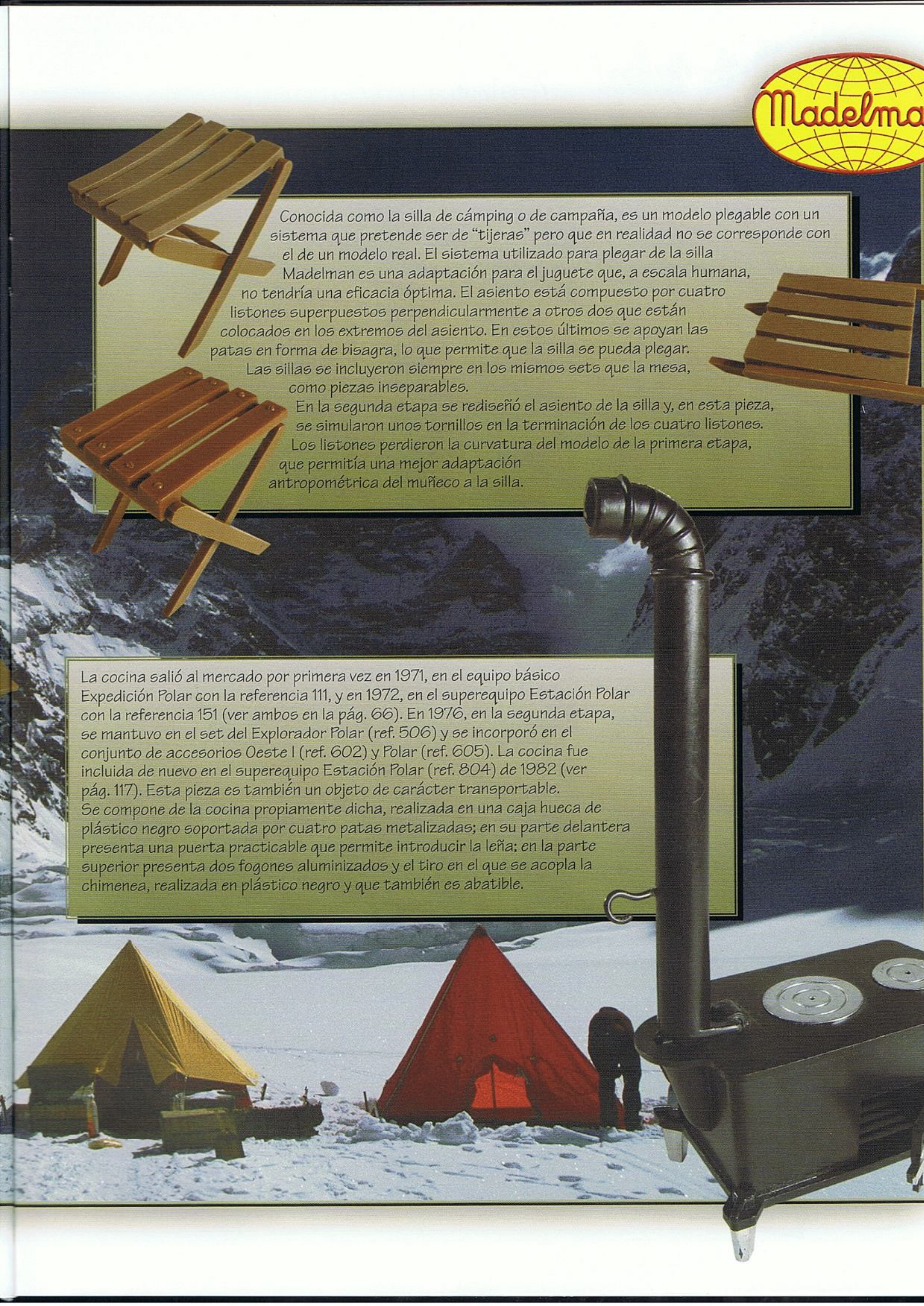


La mesa de campaña o cámping es un objeto de carácter nómada. Tal vez por este motivo apareció por primera vez en la Misión Safari (ref. 140), en 1969 (ver pág. 56). El modelo más antiguo es el que tanto el tablero de color amarillo como las patas plegables de color beige están inyectados en plástico. El segundo modelo, y quizá más difícil de conseguir, es la mesa amarilla con las patas metálicas de color negro y con la estructura beige.



La mesa de nuestro modelo presenta una tabla lisa con una estructura inferior, que la dota de rigidez, de color marrón; las patas están fabricadas en metal pintado de negro y son abatibles para que la mesa se pueda plegar y transportarla cómodamente. Este modelo apareció por primera vez en 1974 en los superequipos: Kenia Safari (ref. 152; ver pág. 128) y Alto Mando (ref. 153; ver pág. 104). Esta divertida pieza sólo se presentó en estos sets, jamás apareció en otros formatos o cajas de accesorios.

La mesa de campaña es una de las piezas que fueron rediseñadas en la segunda etapa de Madelman. Se editó con un nuevo tablero inyectado en plástico RM Expan, que le daba una apariencia mucho más real. Este tablero estaba constituido por seis barras longitudinales dotadas de una textura que imitaba perfectamente la calidad de la madera. Por lo demás, la mesa mantuvo su diseño. En la segunda etapa únicamente apareció en los superequipos Kenia Safari (ref. 802) y Alto Mando (ref. 803).



Conocida como la silla de cámping o de campaña, es un modelo plegable con un sistema que pretende ser de "tijeras" pero que en realidad no se corresponde con el de un modelo real. El sistema utilizado para plegar de la silla Madelman es una adaptación para el juguete que, a escala humana, no tendría una eficacia óptima. El asiento está compuesto por cuatro listones superpuestos perpendicularmente a otros dos que están colocados en los extremos del asiento. En estos últimos se apoyan las patas en forma de bisagra, lo que permite que la silla se pueda plegar. Las sillas se incluyeron siempre en los mismos sets que la mesa, como piezas inseparables.

En la segunda etapa se rediseñó el asiento de la silla y, en esta pieza, se simularon unos tornillos en la terminación de los cuatro listones. Los listones perdieron la curvatura del modelo de la primera etapa, que permitía una mejor adaptación antropométrica del muñeco a la silla.

La cocina salió al mercado por primera vez en 1971, en el equipo básico Expedición Polar con la referencia 111, y en 1972, en el superequipo Estación Polar con la referencia 151 (ver ambos en la pág. 66). En 1976, en la segunda etapa, se mantuvo en el set del Explorador Polar (ref. 506) y se incorporó en el conjunto de accesorios Oeste I (ref. 602) y Polar (ref. 605). La cocina fue incluida de nuevo en el superequipo Estación Polar (ref. 804) de 1982 (ver pág. 117). Esta pieza es también un objeto de carácter transportable. Se compone de la cocina propiamente dicha, realizada en una caja hueca de plástico negro soportada por cuatro patas metalizadas; en su parte delantera presenta una puerta practicable que permite introducir la leña; en la parte superior presenta dos fogones aluminizados y el tiro en el que se acopla la chimenea, realizada en plástico negro y que también es abatible.



De los tres objetos, la silla, la mesa y la cocina, sólo esta última apareció en los sets dedicados únicamente a accesorios, concretamente en los conjuntos especiales de la segunda etapa, lanzados en el catálogo *Los Madelman en acción* de 1977.

Otros accesorios que pueden cumplir unos mínimos para ser considerados muebles y que aparecieron en estos conjuntos especiales son: el armero, realizado en RM expan de color marrón, en el que se podían colocar seis escopetas o rifles; el tótem que, aparte de su sentido religioso, puede funcionar como elemento decorativo del hogar, y el cofre.



Los conjuntos especiales eran unos sets de accesorios que servían para completar las aventuras de los Madelman. Estos conjuntos fueron:

El Polar (ref. 605), que incluía la poza del témpano de hielo, el pingüino, las raquetas blancas, el pico, la pala, unos prismáticos, un trineo básico (el del trampero), un rifle, el anemómetro, un barril de ron y la cocina.

El Oeste I (ref. 602), que dedicaba los accesorios a los vaqueros del Lejano Oeste. Incorporaba una carretilla, un cedazo, una pala, un cuchillo, un cofre, un banjo, un sombrero de drill, un sombrero vaquero, dos carteles del oeste, un cinturón con dos pistoleras y sus pistolas, un armero con dos Winchester y la cocina.

En Oeste II, dedicado a los indios, las piezas incluidas fueron el tótem, un escudo, un *tomahawk* (hacha de guerra), un tamtan, una serpiente, un mapa de piel de ciervo, una lanza, un penacho de plumas para el jefe indio, un arco, cuatro flechas con su *carcaj* y, para completar, una pipa de la paz.

El Pirata (ref. 600), cuyo conjunto de accesorios se convirtió en esencial para la colección de la segunda etapa porque, al dejarse de fabricar el superequipo Pirata, la balsa pirata sólo se podía conseguir a través de este set. Otros accesorios que acompañaron este conjunto fueron el cinturón y la bandolera pirata, el bicornio, un loro, la pistola pirata, el catalejo, un cuchillo, la espada, el barril de ron y la balsa completa con la pala y el bichero.

El Militar (ref. 601), otro acertado elenco de accesorios que contaba con un equipo de detonación completo, un garfio de escalada, un casco, una gorra de montaña, un transmisor de alfiler, tres minas rojas, un cetme, un mortero con caja de munición con seis proyectiles, un mapa con las líneas de batalla y la pieza más importante, porque no apareció en ningún otro set, el detector de minas con dos minas. Este aparato, de excelente factura y diseño, tenía un sistema de imanes que permitía detectar las minas que previamente se habían enterrado en la arena.

El Submarinismo (ref. 604), que incluía el *scooter* submarino, la boya de señalización de inmersión, las aletas (el modelo sin escarpines), el cinturón de lastre con plomadas, un reloj profundímetro, un puñal con funda, unas gafas, un fusil submarino con arpón, las botellas amarillas con culote negro y con el antiguo sistema bitráquea para el regulador, un caballito de mar, dos estrellas, un cofre y el pulpo de látex. Para el diseño del pulpo, Vicente Puig (proyectista de IDISA) utilizó un pulpito real, a partir del cual se realizó el modelado en escayola.



Las cajas amarillas de accesorios de la primera etapa

En el catálogo *Nuevos amigos para ti* de 1973 aparecieron 14 cajitas amarillas con accesorios que completaban la dotación de los Madelman. Sin embargo, una peculiaridad de la casa Madel fue no comercializar nunca independientemente los uniformes (todas las marcas de figuras de acción vendían sets con ropas, de manera que a un mismo muñeco se le pudiese intercambiar la vestimenta).

El formato de las cajas amarillas de accesorios era muy básico. Todas tenían una ventana en la parte anterior, que normalmente aparecía protegida por un acetato transparente, aunque en algunos casos también se presentó protegida con un plástico retractilado.

Contenidos

Las cajas amarillas tenían unas referencias que señalaban qué equipos completaban. La referencia 2.000 Escalador incluía dos botas de media caña, un cinturón, la cantimplora plana, la cuerda de escalada y una ametralladora Thompson, muy difícil de conseguir. Esta arma se parecía bastante al modelo utilizado en 1966 por el muñeco estadounidense The Tigers de la marca Topper Toys, aunque la utilizada por este muñeco era de color verde. La referencia 2.001 Zapador contenía la gorra de faena de color caqui, la mochila verde con manta, el piolet y la zapa negra. Estas dos cajas estaban pensadas para completar el equipo de los Tropas de Montaña.

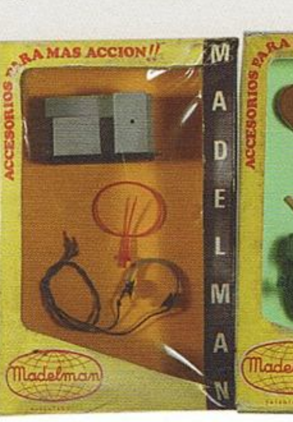
Las ametralladora Thompson y el cetme son dos piezas que aparecieron en las cajas amarillas de accesorios. La Thompson tenía influencias de la ametralladora de 1966 de los Tigers de Topper Toys estadounidenses, unas figuras de tamaño similar al de Madelman, pero con un sistema de articulación diferente.

Para la aventura Safari se fabricaron la referencia 2.010 Cazador, la referencia 2.011 Porteador y la referencia 2.012 Safari. Los accesorios que incluía la primera de ellas eran el salacot, el rifle, la cantimplora y el cinturón con bandolera de canana para la munición. La segunda, la referencia 2.011 Porteador, presentaba dos botas marrones de media caña, unos colmillos de marfil de elefante, un machete y una pistolera con un revólver. Finalmente, la referencia 2.012 Safari, la recordada cajita de los monos, contenía tres de los cuatro monos fabricados por Comansi para Madel y un salacot.

Para el Espeleólogo se editó la referencia 2.020 Espeleólogo, dotado con el gorro con luz frontal, un pico o piolet, una cuerda de escalada y el farol naranja a modo de carburejo.

Para los equipos polares se comercializó la caja con la referencia 2.031 Raquetas, con dos botas de media caña, dos raquetas blancas para la nieve y los prismáticos modelo Mason (ver pág. 55), y la referencia 2.032 Tropa de Expedición Polar, que incluía una gorra blanca de

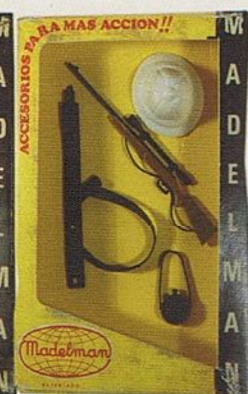




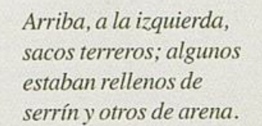












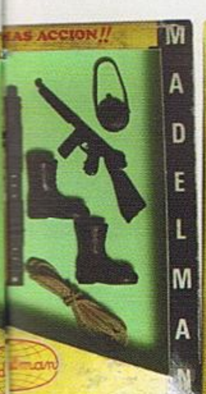
Arriba, a la izquierda, sacos terreros; algunos estaban rellenos de serrín y otros de arena.

tropa, un cinturón y dos bastones para la nieve. Para los Hombres Rana se editaron la referencia 2.040 Reconocimiento, dedicada al submarinismo y que contenía unas aletas con escarpines, un fusil con arpón metálico y un *snorkel* o tubo de respiración de color negro, y la referencia 2.041 Demolición, que aportaba el cinturón de lastre con cuatro plomadas grises, el profundímetro, las gafas de buceo y tres cartuchos de dinamita rojos.

Para el Ejército de Tierra se comercializó la referencia 2.060 Campaña, con dos botas de media caña, un cinturón, el casco texturizado de Madelman (que también tenía influencias del utilizado en 1966 por The Tigers, sobre todo en el diseño del barbuquejo y de la hebilla) y la ametralladora cetme, que en esta presentación aparecía con frecuencia con la culata de color negro en lugar de marrón, siendo esta versión (la completamente negra) la más difícil de conseguir. También completaban los Madelman de la serie Ejército de Tierra las referencias 2.061 Transmisiones, 2.064 Tropa de Choque y 2.065 Socorrismo de Campaña. La primera de ellas contenía la radio de campaña que, en algunos casos, se trataba del modelo de caja verde esmeralda y frontal negro, que es la más complicada de conseguir, pero podía presentar cualquiera de los modelos de radio de Madelman. Por su parte, la referencia 2.064 Tropa de Choque incluía granadas de mano y dos sacos terreros (hubo dos modelos, unos llenos con serrín de madera y otros con arena, las urdimbres de la arpillera también podían cambiar y, al estar cosidos a mano, solían variar las costuras). La referencia 2.065 Socorrismo de Campaña completaba los accesorios del Ejército de Tierra con el casco de socorrista con la cruz roja, la bolsa botiquín, el brazalete con la cruz roja y los medicamentos (botecito transparente, algodón y caja para las pastillas).

Se comercializaron catorce equipos de accesorios en caja amarilla, dotados con piezas esenciales para completar los sets de los Madelman. De todas las piezas de estos mini equipos, sin duda, la más curiosa es la radio de campaña de color verde esmeralda.

La frase que acompañaba las cajas rezaba: "Toda clase de complementos y accesorios que son muy útiles para equipar o reequipar a los Madelman con nuevos elementos de acción. Recuerda que antes de iniciar una aventura, tus Madelman deben estar bien equipados para que no puedan fracasar en las misiones proyectadas".













Cocina extrema

En la edad dorada de las exploraciones polares, el suministro de comida era el problema primordial. Las pequeñas bases en la Antártida, en las que un reducido grupo de hombres debía pasar muchos meses en aislamiento, estaban ocupadas en gran medida por cajas y cajas de alimentos en conserva y por importantes cantidades de leña para cocinar. Las cocinas, aunque eran pequeñas y portátiles, no dejaban de ser unos armatostes bastante pesados, que tenían que ser trasladados hasta su destino en trineo. Sin embargo, aquellas viejas cocinas, con un pequeño compartimento para la leña y un par de hornallas para calentar, eran fundamentales para la supervivencia de los miembros de la expedición. A temperaturas extremas es evidente que se agradece que la comida esté cuanto más caliente mejor. Además, estas cocinas hacían las veces de estufa, ya que desprendían mucho calor. Otro de los cometidos básicos en las bases polares era la preparación de agua, para lo cual, sencillamente, se calentaban en una olla pedazos de hielo, lo que nuevamente hacía de la cocina una pieza imprescindible.

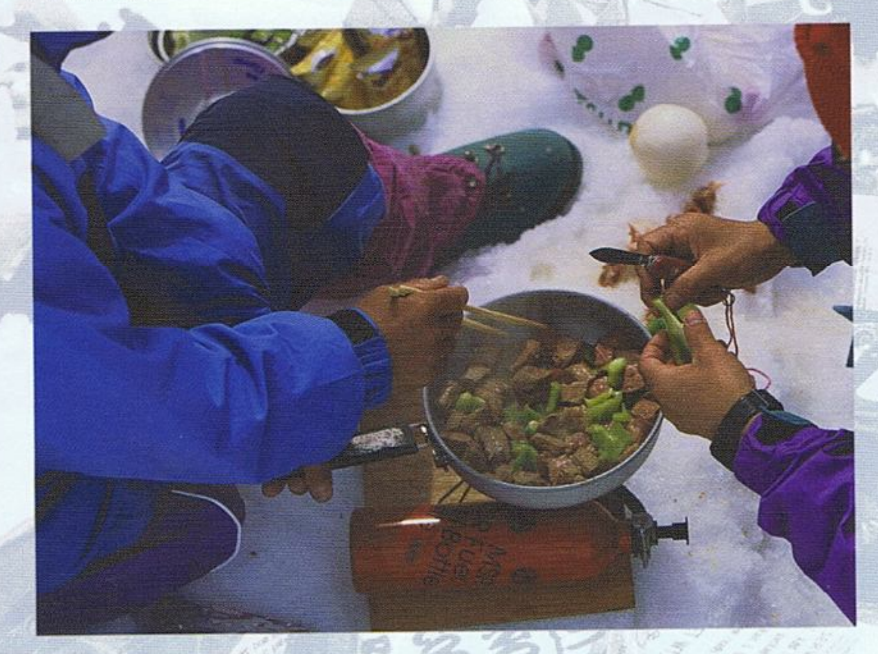


En cualquier expedición a lugares extremos, además del abrigo, una cuestión básica es la alimentación, el aprovisionamiento y la cocción. Arriba, miembros de la expedición de R.F. Scott al polo Sur comiendo. Abajo, a la izquierda, la cocina y las reservas de alimentos de la misma expedición. Abajo, unos escaladores preparando su almuerzo.

El cocinero, una figura básica

El gran Roald Amundsen decía, y no lo hacía para nada en broma, que el miembro más importante de toda expedición polar era el cocinero. En su caso, se refería a Adolf Lindström, que fue el cocinero en varias de sus expediciones. Cuanto mejor era la comida, más ánimo infundía a los miembros de la expedición. Y como es bien sabido, los cocineros, por lo general, destilan un particular sentido del humor, característica que estaba bastante desarrollada en Lindström. Este hombre era capaz de sacar partido a cualquier "porquería" porque, para qué enga-







ñarse, lo que comían los exploradores polares estaba muy lejos de ser digno de paladares exquisitos.

Debido a la rigurosidad del clima, los grupos de exploradores y científicos que han viajado a la Antártida ocupan gran parte del tiempo en el trabajo que se realiza en las tiendas y cabañas, como la paleontóloga de la imagen de abajo, que está estudiando restos fósiles. No obstante, cuando el tiempo lo permite, los científicos salen al exterior en busca de material o, simplemente, a respirar un poco, como el explorador inglés de arriba, fotografiado junto a una cría de pingüino.

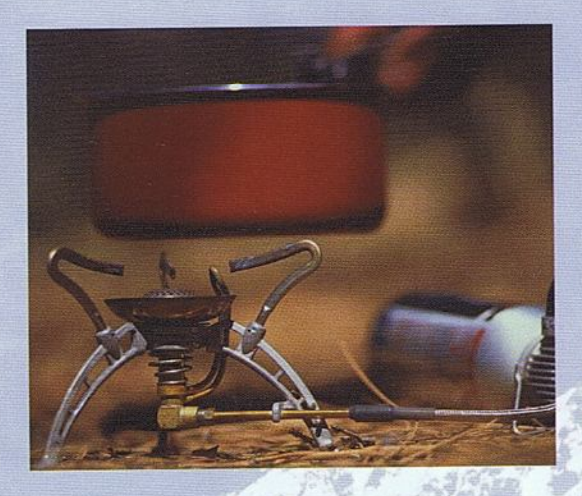
En las expediciones de Amundsen no iban médicos ni científicos, sino militares y marineros, gente ruda y aventurera. Lindström había participado, como cocinero de a bordo, en la célebre expedición de Nansen que, con el buque Fram, había permanecido en el Ártico la friolera —y nunca mejor dicho— de tres años, desde 1894 hasta 1897. Este cocinero bonachón y bromista alimentó a otras cuatro expediciones polares, la última en 1914-1916, y murió apaciblemente en 1939, a los 73 años. En su célebre expedición de 1911, Amundsen, junto con cuatro hombres entre los que destacaba Lindström, instaló una base desde la que lanzarse al asalto del polo Sur, a la que transportaron, desde la costa Antártica, nada menos que diez toneladas de suministros, valiéndose de varios trineos tirados por un total de 46 perros. En aquella base permanecerían durante todo un año. El cocinero era el primero en levantarse todos los días a las seis de la mañana para preparar en la rudimentaria cocina de leña un nutritivo desayuno. El menú básico de todos los días consistía en tortitas de maíz con mermelada en conserva y pan con queso para el desayuno, carne de lata o pescado fresco para el almuerzo y filete de foca, acompañada con queso, para la cena. Además, Lindström preparaba una amplia variedad de postres, que iba de las frutas a los pasteles, pasando por pudiness y tartitas. En cuanto a la bebida, además del agua, más que abundante, primaba el café, que a Lindström, al parecer, le salía muy bueno, y que en ocasiones especiales, como los sábados por la noche, los cumpleaños y las fiestas, se amenizaba con un poco de coñac.

HORAS MUERTAS EN LA BASE

Saciada la necesidad básica de alimentarse, los miembros de las expediciones polares, encerrados en sus bases (si así lo imponían las condiciones climatológicas) a la espera de una mejoría del tiempo para intentar una salida, se entretenían charlando, leyendo o jugando a las cartas, no siempre sin ánimo de lucro, todo hay que decirlo, aunque por cantidades más bien simbólicas. También, en el caso particular de la expedición de Amundsen de 1911, jugaban a los dardos y, por extraño que pueda parecer, hacían punto, cosían y bordaban. Ya entonces existían desde hacía tiempo los gra-







mófonos y, en las largas noches de invierno, los exploradores podían entretenerse en la base escuchando discos. Por lo general, en sus horas de asueto, los cinco miembros de la expedición de Amundsen se reunían en torno a una mesa, que era donde, además de comer, jugaban a las cartas o bordaban. La prohibición de beber alcohol, excepción hecha de las ocasiones especiales, causó ciertas fricciones entre aquellos cinco hombres encerrados durante muchos meses en la pequeña base de Framhein. En aquellas condiciones, un buen vaso de coñac era más que apetecible para combatir el frío. Pero esta carencia la suplían con otras virtudes, como una pequeña sauna individual en la que los hombres podían darse un baño bien caliente. La cabaña, porque aquella primitiva base no era más que eso, no tenía separaciones ni habitaciones y los cinco hombres dormían, comían y trabajaban en el mismo espacio. La limpieza se realizaba por turnos, aunque básicamente se limitaban a barrer un poco y a vaciar los ceniceros, porque los cinco fumaban como carreteros. Alrededor de la cabaña tenían plantadas 16 tiendas de lona en las que guardaban los distintos suministros, principalmente comida y leña.

Con el tiempo, las cocinas portátiles y los hornillos se han ido perfeccionando y sus medidas son cada vez más reducidas, a la vez que los sistemas de funcionamiento se han simplificado.

Internet y Madelman



Cuando en 1983 dejaron de fabricarse los Madelman, fueron desapareciendo de las tiendas y de la memoria de quienes habían jugado con ellos. Con el tiempo comenzaron a surgir coleccionistas por toda España y más tarde, con la aparición de Internet, se crearon páginas especializadas de figuras de acción. Estas páginas permitieron que los coleccionistas intercambiaran piezas e información, estableciendo además las pautas y organizando los estilos de estas colecciones (puristas, customizadores, *loose*, en caja...). De estas páginas iniciales destacan: *Yoon's collector page* del desaparecido Yoon Lee, uno de los padres del coleccionismo de figuras en España, *El museo de Quatermans*, *El trastero de Lluis*, *La página de Carribera*, *Figuras de acción* de Pedro Lozano, *A.F. made in Spain* de J.M. Padilla, *Los Madelman en acción* de Crispoman y la del también tristemente desaparecido Ricard Gerique. En la actualidad, nuevas páginas completan la oferta virtual con propuestas innovadoras como el foro de *Madelman House* de Miguel Ángel, *Bricomanía* de J.M. Cortes, *17 cm, escala española* de Maleko, *Morticia* de Lord Triste, *Controversy 2002*... Todas estas páginas son fáciles de encontrar utilizando cualquier buscador y todas ellas están enlazadas por links, lo que permite pasar más de una tarde navegando entre Madelman.

El mecánico de boxes

La serie Grand Prix fue la prolongación de otro de los grandes juguetes de la casa Exín, el Scalextric, pero a la serie dedicada al automovilismo de Madelman le faltó un coche de Fórmula 1.

La serie Grand Prix de Madelman fue una derivación de Scalextric. Ambos eran productos de la misma marca y las dos creaciones eran diseñadas por los mismos proyectistas de Exín y de IDISA. En 1962, la empresa inglesa Lines Brothers Group firmó un acuerdo con Exín para la comercialización de Scalextric en España; Exín fabricaría las pistas y los transformadores, y los coches se construirían en Inglaterra. Los primeros modelos ingleses fueron el Cooper F1 y el Ferrari 161. En 1965, Exín empezó a fabricar sus propios coches; el primero fue el Seat 600, que apareció en 1966.
La serie Grand Prix apareció en el catálogo *Los Madelman lo pueden todo* de 1974, con el Mecánico de Boxes (ref. 1.081) y el Piloto de Pruebas (ref. 1.080).
En este caso, Madel también fue pionera en el diseño de un mecánico y un piloto de carreras, ya que ninguna otra marca lo había hecho hasta el momento. Madel eligió para su mecánico la escudería Ferrari, una de las más míticas de la Fórmula 1, creada en 1929 por Enzo Ferrari (que había sido piloto de Alfa Romeo en circuitos) junto con los hermanos Caniati y Marco Tardini.
La empresa nació con la intención de que los accionistas de la misma fueran los propios pilotos en las carreras automovilísticas. En 1940, Ferrari se desvinculó de Alfa Romeo y en 1950 ingresó en la Fórmula 1. A lo largo de su historia, la escudería Ferrari ha competido en más de 650 grandes premios, ha obtenido más de 140 victorias, 145 *pole position*, 149 segundos puestos, 157 terceros puestos y ha ganado 10 campeonatos del mundo.
El resultado de la propuesta de Madelman fue una serie algo limitada, a la que siempre le faltaron accesorios, como una buena moto o un coche de Fórmula 1. Los niños, y luego los coleccionistas, tuvieron que conformarse con el Buggy y el Jeep. Muchos niños contruyeron coches a partir de carrocerías de Scalextric, de manera que sus pilotos Madelman podían correr realmente sobre pistas de *slots*.



La cera plástica lápiz-hito completaba el set del Mecánico de Boxes. Estas ceras se utilizaban habitualmente para colorear en el colegio en la década de los setenta. Tenían la forma de tronco hexagonal habitual de los lapiceros, aunque en realidad se trataba de un nuevo material escolar en el que la madera de los lápices tradicionales desaparecía y la mina interior era sustituida por cera plástica, que no manchaba y que, además, se podía borrar. Madelman incorporó un lápiz-hito blanco para escribir sobre la pizarra de información.

La primera vez que apareció la caja de herramientas fue en 1970, en el equipo básico Mecánico Estación de Servicio (ref. 110). El modelo se mantuvo a lo largo de toda la colección Madelman, pero se diferenciaron cuatro tonos azules en su fabricación, siendo los de la segunda etapa los de color más claro.

También en las herramientas hubo algunas variaciones. Así, todas las de la primera etapa estaban realizadas en una única pieza de plástico aluminizada al vacío, lo que le daba un aspecto metálico muy realista; en la segunda etapa también se aluminizaron, pero en las últimas series se inyectaron en un plástico de color gris sin el acabado de aluminio, sistema que abarataba la fabricación a costa de perder parte del realismo de la pieza. De la taladradora eléctrica hubo dos modelos diferentes (el de la fotografía es el más moderno). Algunas piezas, como el destornillador y la llave fija, estaban claramente influenciadas por las utilizadas por el Major Matt Mason en el set Moon Suit Pak.



Los emblemas del mono naranja eran de la casa Ferrari y estaban impresos sobre tela adhesiva en color negro sobre amarillo. El problema de estas pegatinas es que, con el tiempo, se secaba la cola adhesiva y acababa despegándose del traje, por lo que se perdían con facilidad. Por este motivo, hoy en día es muy difícil encontrar las pegatinas originales y a menudo algunos coleccionistas recurren a las reproducciones.

El lanzamiento de un Mecánico de Boxes, al igual que había sucedido con el Mecánico Estación de Servicio, fue un acierto de la casa Madel, pues introducía nuevos planteamientos de juego que se alejaban de la aventura extrema y acercaban al niño a profesiones más próximas a su entorno cotidiano. Es cierto que, en este caso, se trataba de un mecánico que pertenecía a la elite de la Fórmula 1, pero en manos de un niño el Madelman mecánico podía convertirse en un mecánico de barrio, en un ingeniero o un diseñador de automóviles como el mismísimo Pininfarina. El Mecánico de Boxes (ref. 1.081) apareció en el catálogo de 1974 formando parte de la serie Grand Prix y utilizaba la misma caja que el Piloto de Pruebas, en la que la ilustración de la solapa mostraba la salida de un gran premio. Este equipo incluía el mono naranja con las dos pegatinas de Ferrari, la gorra azul, la pizarra de información, la cera plástica de color blanco y la caja de herramientas azul con destornillador, taladradora eléctrica, llave inglesa, llave fija, alicates y martillo. En el lanzamiento de la segunda etapa se mantuvo la referencia 1.081 y exactamente la misma dotación del equipo; sólo cambiaron la caja y los elementos de adaptación al maniquí de la segunda etapa, como las botas y la gorra, que ahora incorporaba unos enganches para adaptarse a la cabeza y era de un tono azul más claro que la gorra de la primera etapa.



La customización

La customización es uno de los *hobbies* con más seguidores dentro del mundo de las figuras de acción. El término proviene del inglés *custom*, que ha generado el anglicismo *customizar*, que no quiere decir otra cosa que personalizar. Aunque la palabra pueda parecer moderna, la actividad que define no lo es tanto, porque ¿quién de pequeño no se fabricó con los Madelman su héroe preferido? Todo el mundo ha hecho alguna vez una customización, aunque fuera de forma casual.

El impulso de esta actividad de forma, digamos, madura y organizada tuvo sus inicios a fines de la década de 1980, cuando coincidieron dos situaciones. La primera, que en el mercado no se comercializaban Madelman ni ninguna otra marca de figuras de acción, por lo que los incipientes coleccionistas empezaron a encontrar piezas rotas que intentaban reparar, consiguiendo nuevas soluciones. La segunda fue el conocimiento, gracias a Internet, de la actividad estadounidense con figuras como Gi Joe, Mego, etc.

Estos muñecos también habían desaparecido y entre sus muy numerosos seguidores y coleccionistas había verdaderos artistas de la customización, sobre todo en temas de superhéroes del cómic y militares. Así pues, incluso aparecieron marcas, como Cotword o Doctor Mego, que comercializaban accesorios para facilitar estas recreaciones y darles mayor calidad. Algunos de aquellos maestros de la customización fueron absorbidos por la industria juguetera estadounidense como modelistas y diseñadores de nuevos productos.

Arriba, el legionario y el oficial americano de Pachi Rosell; en el centro, dos soldados alemanes de Yoon Lee y Pedro Lozano. Abajo tres cajas de estilo purista: un militar napoleónico de José Manuel Cortes y un sudista y un confederado de Yoon Lee.

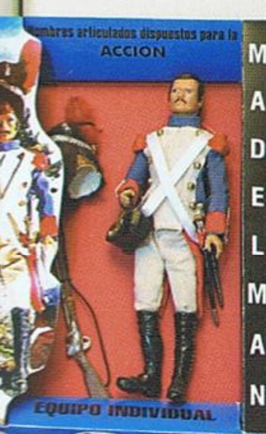


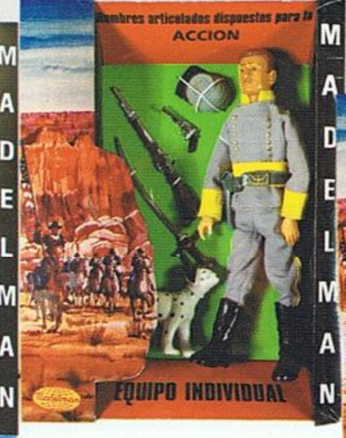
Customizadores de Madelman

Estas circunstancias, además del conocimiento de técnicas de modelismo, hicieron que de una forma tímida surgieran los customizadores de Madelman. Los hay de todo tipo: los que hacen patrones y cosen, los que hacen moldes de silicona RVT y piezas de resinas, los que maquetan cajas, los que modelan nuevas piezas, los que hacen absolutamente todo y los que encargan sus piezas y coordinan proyectos en los que se consigue una altísima calidad. Todo vale, lo importante es disfrutar recreando un personaje y conseguir un buen resultado.

La recreación

En cuanto a la intención de la recreación, destacan dos tendencias: los puristas y los realistas. La customización purista pretende conseguir modelos tal y como los habría fabricado la casa Madel, siguiendo patrones parecidos para la ropa y utilizando los accesorios auténticos de Madelman. Los puristas incluso mantienen intactas, es decir, sin personalización, las cabezas del maniquí. Por último, todo se coloca dentro de cajas lo más parecidas posible a las originales.











Los customizadores realistas superan en sus trabajos la calidad de representación de Madel. Este grupo está constituido por coleccionistas que provienen del mundo de las maquetas. Destaca la labor de Lord Bemburry, con una calidad insuperable en algunos de sus modelos como el jeep, que es el de Madelman pero personalizado al máximo, una verdadera obra de arte. Hay que advertir que cuando Lord Bemburry se deleitaba con estas maravillas, a algunas marcas realistas, como Dragón, les faltaban todavía años para el lanzamiento de sus prestigiosas figuras a escala 1:6.

La recreación de uniformes militares es, tal vez, una de las prácticas más extendidas. Proponen desde escuadras romanas hasta los uniformes más actuales, pasando por los napoleónicos, los de las guerras mundiales, etc. Algunos ejemplos de este tipo de recreaciones son la serie de napoleónicos de José Manuel Cortés; el sudista y el confederado (la confección del traje es de Yoon Lee y los accesorios y cajas, de Pedro Lozano), y el oficial Americano y el legionario de Pachi Rosell. Dentro de la temática militar, la Segunda Guerra Mundial es el tema más extendido. En este ámbito, el oficial y el paracaidista alemán de Yoon Lee o el soldado estadounidense del desembarco de Normandía y el soldado alemán de Pedro Vera, conocido como Nick Platino, son claros ejemplos del nivel de calidad de estos customizadores.

Arriba, los impecables trabajos de Pedro Vera, al más puro estilo Dragón, han creado escuela en el mundo de la customización.

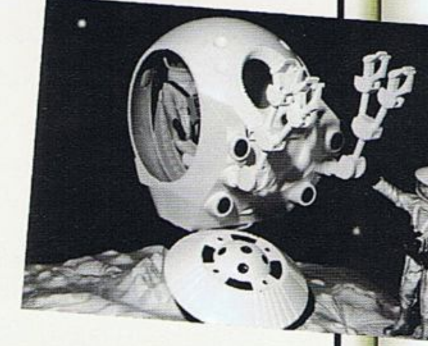


Los detalles realistas de Lord Bemburry, que siempre han dejado con la boca abierta a propios y extraños, hacen que su obra sea insuperable.

Caja de Madelmaniac



Tal vez el primer ejemplo de customizadores puristas sea Madelmaniac, un grupo de coleccionistas de Madelman. Todo empezó cuando Jordi Gasull quería poseer uno de los Madelman más difíciles, por no decir imposible, de encontrar: la primera edición del astronauta 2001 en la caja azul. Jordi entró en contacto con Santiago Sánchez de Modelresín y le encargó la producción de una limitadísima serie. Gracias a las imágenes cedidas por Luis Andrés Campos (Madel), Madelmaniac se embarcó en nuevos proyectos, como el desarrollo del mítico 120 Piloto de Aviación. Fue en ese momento cuando Yoon Lee se unió al proyecto y seguidamente lo hizó Pedro Lozano para modelar algunas piezas. Los sets que realizaron fueron: 2001 Astronauta en caja azul, Piloto de Aviación, Capitán Pirata, Astronauta Básico 2001, E.V.A. POD y el Apolo XI, cuyo traje realizó el estadounidense Polo Moreno.



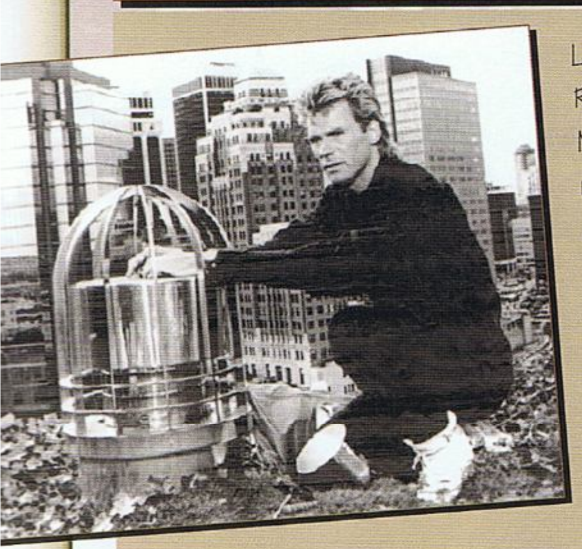
En resumen, Madelmaniac fue un grupo de coleccionistas de Madelman de Madrid dedicados de lleno a hacer realidad algunos de los sueños más imposibles. Ya se sabe que "los Madelman lo pueden todo"...



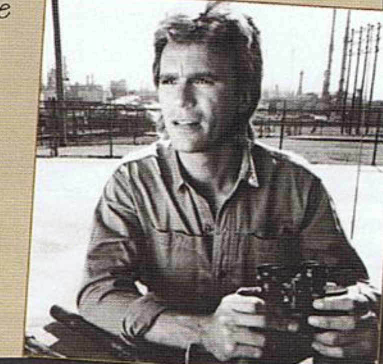

Michael Schumacher pasa delante del equipo de mecánicos que lo saludan efusivamente, tras ganar el Gran Premio de Francia de F1 de 2001 y proclamarse campeón del mundo.

hospital. Carlos Reutemann ganó la prueba, pero fue considerada por el piloto argentino la victoria más amarga de su carrera. En la misma prueba, otro piloto, Sigfried Stohr, atropelló a un mecánico de Arrows, David Luchett, que sufrió graves heridas. Más recientemente, en la edición de 2000 del Gran Premio de España Michael Schumacher y Juan Pablo Montoya, en el de 2001, arrollaron, sin graves consecuencias, a sus propios mecánicos. En otras ocasiones, los accidentes sufridos por los mecánicos de *boxes*, aunque espectaculares, han sido menos graves, por ejemplo en los incendios por fallos de la bomba de gasolina, en los que varios de ellos se han visto envueltos en llamas, si bien no han sufrido mayores daños gracias a sus trajes especiales (como sucedió a los mecánicos de Heinz Harald Frentzen en el Gran Premio de Austria del año 2003).

Para mecánico, MacGyver



La serie *MacGyver*, cuyo protagonista era interpretado por el joven Richard Dean Anderson, fue un gran éxito de la pequeña pantalla. MacGyver, un investigador que trabajaba para la Fundación Phoenix, una organización que luchaba contra el crimen y la delincuencia, anteriormente había sido agente de las fuerzas especiales de Estados Unidos, por lo que tenía conocimientos de tácticas militares y una sorprendente aptitud para las ciencias y el funcionamiento de todo tipo de herramientas y mecanismos. Era un tipo sencillo y educado, con una desmesurada inteligencia práctica y habilidad suficiente para fabricar armas con un simple canuto de acero, detener una explosión nuclear provocando un cortocircuito con un imperdible o reparar el carburador de un coche de Fórmula 1 con el papel de un chicle. Este clásico de televisión se estrenó en España 1987, tal vez algo tarde para los Madelman, pero seguro que algún joven o rezagado jugador personificó las habilidades de MacGyver en el Mecánico de Boxes.





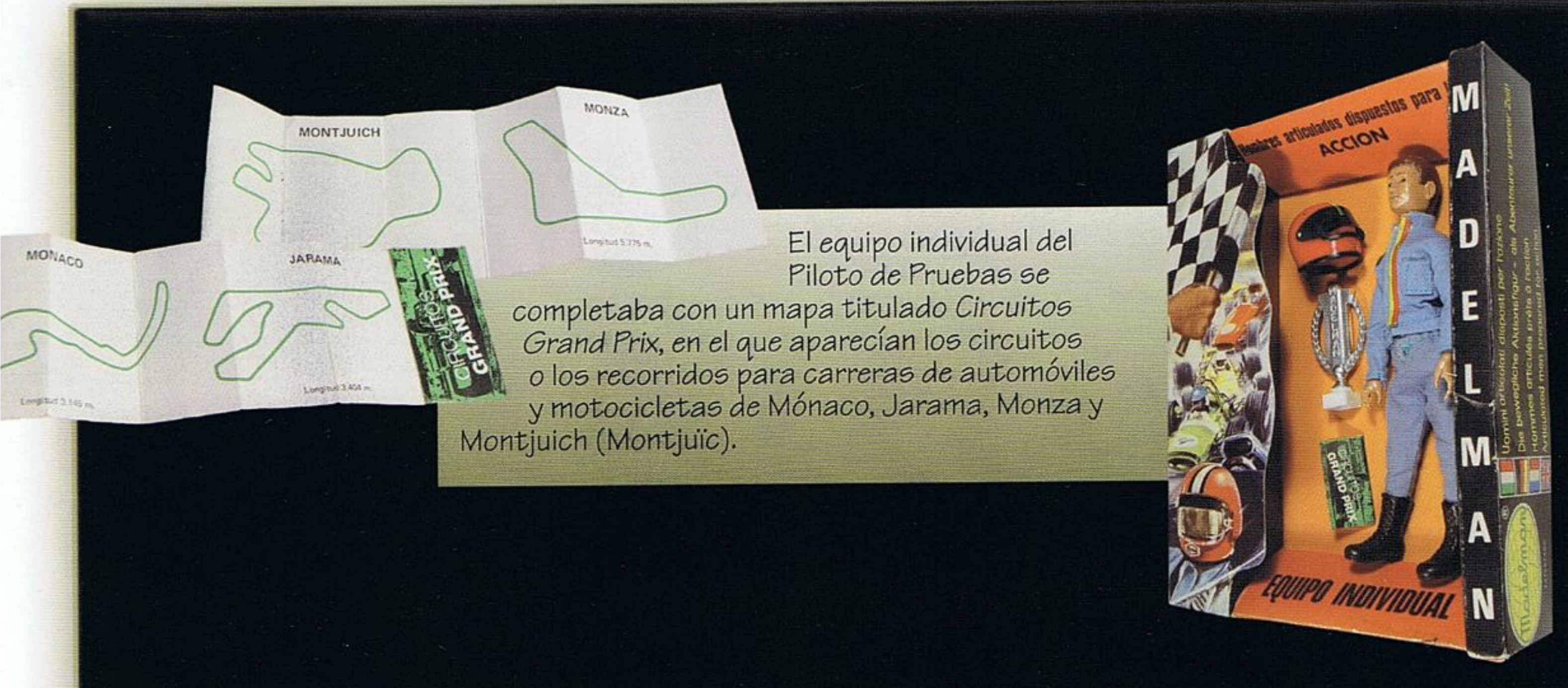
Madelman

El Piloto de Pruebas

El Piloto de Pruebas representaba todo el *glamour* de la Fórmula 1. Además, la serie Grand Prix infundía al niño la emoción de las carreras de coches y motos. Con el Piloto de Pruebas y su equipo de mecánicos de *boxes* el triunfo estaba asegurado.

En su primera aparición en 1974, la ropa del Piloto de Pruebas lucía emblemas de la escudería Ferrari y de otras marcas del mundo del motor, como STP y Texaco. Posteriormente se sustituyeron todas por un único emblema de Alfa Romeo.
En 1974, la casa Madel lanzó al mercado la serie Grand Prix, Scalextric puso a la venta el Ford Mustang y Emerson Fittipaldi ganó el Mundial de Fórmula 1 con un McLaren. Pero fue en 1975 cuando Niki Lauda ganó el título con Ferrari, por lo que si el piloto inicial de Madelman en la imaginación de los niños representaba a alguien, sin duda, era a este austriaco.
En el imaginario de los coleccionistas existe la leyenda de que se proyectó un Fórmula 1 para Madelman, aunque nunca se llegó a fabricar; lo cierto es que ningún modelista recuerda este desarrollo y tampoco un prototipo a escala 1:11. En realidad, crear un prototipo no hubiera sido muy complicado, pues en la mayoría de los casos los mismos diseñadores que se encargaban de los proyectos para la colección de Madelman también lo hacían para Scalextric. Así, un simple cambio de escala de un coche de esta marca habría servido para tal fin, aunque debido a las marcas comerciales que aparecían en el traje del piloto y a las fechas de desarrollo, está claro que el coche debería haber sido el Ferrari B3 F1 de Scalextric pero a escala 1:11.
A pesar de que el Piloto de Pruebas era un modelo que hacía referencia a la Fórmula 1, en el juego también podía competir en rally, gracias al Jeep y el Buggy de Madelman.
Además, el Piloto estaba preparado para el mundo de las motos, tal y como aparecía ilustrado en los laterales de la caja individual, pero Madel jamás puso a la venta la moto que permitiera emular los 12 + 1 del pluricampeón Ángel Nieto.





El equipo individual del Piloto de Pruebas se completaba con un mapa titulado *Circuitos Grand Prix*, en el que aparecían los circuitos o los recorridos para carreras de automóviles y motocicletas de Mónaco, Jarama, Monza y Montjuich (Montjuïc).

Otro accesorio destacado fue el primer casco del piloto, el más característico de la primera etapa. Se fabricó en color blanco con una banda roja y una visera verde, y estaba decorado con una pegatina de Texaco colocada en la barbilla. Este modelo de casco es el más difícil de conseguir.

En cuanto al trofeo, los más antiguos se acababan con una aluminización al vacío, pero los últimos modelos de la segunda etapa estaban pintados con pistola de aerografía en un tono plateado.

Finalmente, las pegatinas siempre fueron un referente al mundo del motor. Las utilizadas por el Piloto de Pruebas fueron las de Texaco y STP, marcas de combustibles, aceites y lubricantes de alta calidad que utilizaban la Fórmula 1 como banco de pruebas puntero en tecnología y, cómo no, como reclamo publicitario. Otras pegatinas eran las de Ferrari y Alfa Romeo, un icono mítico del automovilismo, hasta el punto de que se cuenta que Henry Ford se quitaba el sombrero cuando veía pasar un Alfa Romeo y que Enzo Ferrari lloró el día que consiguió derrotar a Alfa.









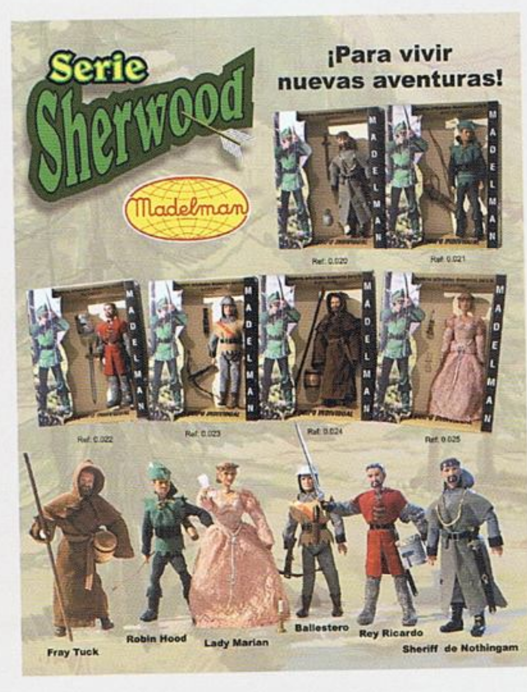
El Piloto de Pruebas apareció por primera vez en el catálogo de 1974, *Los Madelman lo pueden todo*, con la referencia 1.080, a la vez que el Mecánico de Boxes. Ambos fueron presentados con el mismo modelo de caja. En la primera edición, este Madelman llevaba una indumentaria que duró poco tiempo y que se confunde con la de un prototipo, pues su traje era de un tono azul claro e incorporaba en su pecho la pegatina de Ferrari (al fin y al cabo pertenecía a la misma escudería que el Mecánico de Boxes), el emblema de STP en el brazo izquierdo y una franja vertical con la bandera española en el lado derecho de la chaqueta. De este primer modelo se debieron fabricar poquísimas unidades, pero lo cierto es que hay coleccionistas que conservan esta controvertida pieza (aunque la mayoría en muy mal estado por el uso). El prototipo tenía un traje parecido y su casco, con muchas pegatinas y escudos identificativos, era de color rojo; en cambio, el modelo comercializado únicamente tenía las pegatinas de Texaco en el casco, que al principio era de color rojo y que más tarde se fabricó en blanco (el casco característico de la primera etapa). Las otras dos piezas que incluía el set eran el mapa de los *Circuitos Grand Prix* y la copa Trofeo Madelman. Posteriormente, el modelo sustituyó todos los emblemas del traje por el escudo de Alfa Romeo, manteniendo el de Texaco en la barbilla del casco.

En la segunda etapa se mantuvo el modelo exacto, con la misma referencia; los únicos cambios fueron las adaptaciones al nuevo maniquí. En este sentido, destaca el casco, que era algo más pequeño, de color rojo y sin la pegatina de Texaco.



La customización (II)

En la actualidad, el nivel de customizaciones alcanza cotas que superan al producto comercial para convertirse en verdaderas joyas, en las que la habilidad y el mimo cuidan hasta el más mínimo detalle. La nueva generación de customizadores ha elevado el nivel de realismo (incluso modelan las caras de sus recreaciones) y utilizan los nuevos maniquíes de Popular de Juguetes para aproximarse estéticamente a marcas como Dragón. El sueño de muchos coleccionistas es el lanzamiento al mercado de figuras de calidad realista y estos customizadores consiguen apaciguar esta sed.



Los customizadores son capaces de hacer un modelo a partir del personaje más curioso: superhéroes, personajes de películas o novelas, deportistas e, incluso, retratos y autorretratos. Cualquier tema es válido, lo importante es sorprender a la comunidad de coleccionistas.

Fuentes de inspiración

El cine es, sin duda, una fuente inagotable para todo customizador, al igual que sucede con algunos productos televisivos. En efecto, algunas series como Kung-Fu (David Carradine) inspiraron las primeras caracterizaciones de los Madelman que, en este caso, se vestía con el traje del buscador de oro. Como ejemplos actuales de este tipo de customizaciones se pueden citar las inspiradas en series de aventura, de romanos, de ciencia ficción, etc. Así, José María Cortes recreó todos los personajes de la serie Sherwood, con una magnífica presentación que mantiene una estética muy acorde con la época real de Madelman. Pedro Vera (Nick Platino) y Miguel Ángel Torres (Miquanxo) recrearon series de romanos, con sus fantásticos guerreros y gladiadores (aunque éstos también se podrían haber situado con los militares). El género de ciencia ficción y la acción han tenido propuestas como "Blade" de Carles Carrera –coleccionista conocido por sus pasión madelmaniaca como el profesor Quatermans–, "el Zorro, Antonio Banderas" y "Torrente, Santiago Segura", de Pedro Lozano Crespo, o "La noche de los muertos vivientes", de Óscar Tahoces Olano (Lord Triste), como representación del cine de terror.

Arriba, presentación realizada por José M. Cortes para mostrar la serie que customizó sobre Sherwood. *Abajo, presentación de Pedro Vera con* The Black Praetorian. *Esta customización, en la línea de los mejores modelos de Dragón (se utilizó el nuevo maniquí de Popular de Juguetes), destaca por el excelente modelado. En la página siguiente, también con el tema de Roma, algunas figuras de las legiones romanas realizadas por Miquanxo.*

El retrato y el autorretrato son otro tipo de manifestaciones dentro de la customización. Algunos ejemplos pueden ser el de la ilustradora "Elena Poblete" o el músico "Pedro Andrea", realizados por Pedro Lozano, o el autorretrato de Lord Triste.

Las prácticas deportivas son otro tema destacado dentro de esta pasión, como ejemplifica el "Karateca" del profesor Quatermans.

También existe una modalidad que los coleccionistas llaman "refritos", que resulta muy divertida y que ha dado



producciones verdaderamente sorprendentes. Esta modalidad consiste en combinar piezas y ropas originales obteniendo modelos nuevos. Un ejemplo de este estilo sería un Cazador Safari vestido con la chaqueta y el cinturón pintado de blanco del Policía Montada del Canadá, que da como resultado un Lancero Bengalí.

Materiales y embalaje

Lo más difícil para los coleccionistas suele ser encontrar telas similares o con el mismo tacto que las utilizadas por Madelman. No obstante, hoy en día es muy fácil hacer los estampados con el papel transferible (mediante planchado) utilizado por las impresoras de chorro de tinta.

Arriba, La noche de los muertos vivientes, *de Lord Triste,* Blade, *de Quatermans y* El Zorro *y* Torrente, *de Pedro Lozano.*

Sobre estas líneas, una customización deportiva: el Karateca *de Quatermans. Otra tendencia es el retrato, con ejemplos como* Pedro Andrea *y* Elena Poblete *de Pedro Lozano y el* Autorretrato *de Lord Triste.*

Las cajas se pueden hacer con cualquier programa de maquetación y diseño asistido por ordenador; luego se sacan copias con impresoras láser o de chorro de tinta. La confección de la ropa suele ser más laboriosa y difícil porque se necesita mucha habilidad para cortar, hilvanar y coser en dimensiones tan reducidas. Los accesorios se fabrican modelándolos con pasta Puti, la misma que se utiliza para maquetas, y se suelen pintar con aerógrafo o con pincel con pinturas de maquetas. Finalmente se hacen moldes con látex natural o silicona RVT y las piezas se cuelan en resina de poliuretano. También resulta interesante para los customizadores darse de vez en cuando una vuelta por los "todo a 100", pues tienen muñecos y piezas que dan la escala.





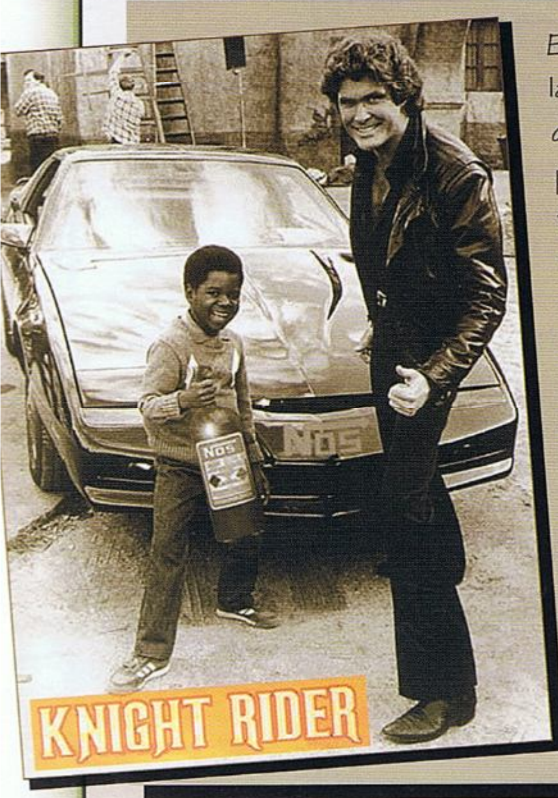




Arriba, un momento de la carrera del Gran Premio de Estados Unidos, disputado en el circuito de Indianápolis (2003).

circuitos que llevan más de medio siglo activos dentro de la Fórmula 1. En lo que respecta a los circuitos españoles, el primero en el que se disputaron grandes premios de Fórmula 1 fue el de Pedralbes, aunque sólo en dos ocasiones (1951, con victoria de Fangio, y 1954). Luego, tras un largo paréntesis, les tocó el turno a los circuitos del Jarama y Montjuïc, que desde 1968 hasta 1975 se alternaron (el primero se abría en los años pares y el segundo, en los impares) como sede del Gran Premio de España. El del Jarama acabó por imponerse y fue escenario de cinco grandes premios más, hasta 1981. Tras cuatro años sin Fórmula 1 en España, en 1986 le llegó el turno al circuito de Jerez, en el que se disputaron cinco grandes premios, hasta 1990. A partir del año siguiente, este privilegio quedó reservado al circuito de Cataluña, en Montmeló, que lleva celebrados catorce grandes premios de España consecutivos (en Jerez se disputarían todavía dos grandes premios de Europa, en 1994 y 1997).

El coche fantástico



El Coche Fantástico (Knight Rider) era una serie de TV que narraba las hazañas de Kitt, un coche computerizado, con ciertas licencias de inteligencia artificial que, en algunos casos, llegaban a ser casi paranormales, pues podía incluso mover objetos a distancia. El coche fantástico era en realidad un Pontiac Firebird Transam supuestamente rediseñado y al que habían añadido un cerebro electrónico. Esto lo hacía inexpugnable y prácticamente indestructible, ya que este coche incluso tenía la facultad de realizar pequeños vuelos para adelantar a otros coches. Pero lo mejor es que Kitt podía autoconducirse sin necesidad de un piloto humano. A pesar de ello, compartía el protagonismo con un veterano de Vietnam, Michael Knight, interpretado por David Hasselhoff (que también caracterizó a uno de los personajes de *Los vigilantes de la playa*). Esta pareja, formada por el agente secreto y el coche parlante dotado de la más sofisticada tecnología, vivía trepidantes aventuras, en las que hombre y máquina hacían frente a un mundo lleno de peligros. En España, esta serie se empezó a emitir en 1985 en las postrimerías de la era Madelman.



Madelman

El Astronauta

El Astronauta de Madelman es una de las piezas más buscadas internacionalmente por su vinculación con la película *2001: una odisea del espacio*.

El lanzamiento al mercado del Madelman Astronauta tuvo lugar en 1969, en plena carrera espacial, coincidiendo con la llegada del hombre a la Luna. El 20 de julio de aquel año la NASA, con la misión Apolo 11, consiguió que un ser humano pisase el satélite de la Tierra: Neil A. Armstrong y Edwin E. Aldrin caminaron durante dos horas sobre la superficie de la Luna, mientras que Michael Collins se mantenía en la órbita lunar pilotando el módulo espacial. El 24 de julio amerizaron en el océano Pacífico. El hecho de que el Astronauta sea uno de los primeros modelos en aparecer lo convierte en una de las piezas más tradicionales de la colección. Se puso a la venta con una presentación especial: la mítica caja azul. El formato de esta caja era idéntico al de las rojas, sólo variaba el color azul y añadía un texto que rezaba: "*Inspirado en la producción de Stanley Kubrick 2001: una odisea del espacio, que presenta M.G.M*". En el interior de la caja se sustituyó el habitual fondo amarillo por una ilustración basada en la película de Kubrick. Ésta es la caja más difícil de conseguir hoy en día.

El Astronauta era el resultado de una inspiración en los trajes de la película, no un producto licenciado de la misma. Analizando este traje y el del filme, las diferencias entre uno y otro son más que evidentes. Aun así, durante años, el Madelman Astronauta fue el único muñeco del mundo que hacía referencia a esta película, claro que el *merchandising* de los años sesenta era otra cosa. Esto hace que los fans de la ciencia ficción de todo el mundo busquen este muñeco con verdadero frenesí. A partir del catálogo 1980, el legítimo nombre de este modelo de Madelman fue Astronauta y no Astronauta 2001, para evitar posibles problemas de asociación del producto con la película.
Durante la década de 1970, el fenómeno OVNI y los temas espaciales estuvieron en boga, y el Madelman Astronauta trasladaba al niño a una aventura sideral, aunque hubo que esperar hasta 1980 para que apareciesen los Cósmic y poder compartir con los personajes de esta serie en la conquista de la galaxia. "Los Madelman se disponen a la acción. ¡Únete a ellos!"



Como pieza curiosa existe un *back pack* con los botones de la mochila espacial dorados en lugar de plateados. Se trata de una pieza muy difícil de conseguir.

Por otro lado, cabe destacar en este modelo que de la pegatina del *helmet* con la leyenda "United States Astronautics * Discovery*" existen por lo menos tres modelos (colocados de izquierda a derecha por orden de antigüedad). Como puede observarse, las pegatinas tienen colores diferentes y la disposición de las estrellas es variada.



El Astronauta 2001 apareció por primera vez en 1969, en una caja azul con la referencia 105, y se utilizó el mítico maniquí con los ojos pintados. El set incluía un *helmet*, el *back pack*, el *chest pack*, las manos en forma de guantes de color negro y las botas plateadas. En 1972, este modelo se incorporó al catálogo *Nuevos amigos para ti*, con la referencia 1.070 y bajo una nueva denominación de la serie: Investigación Espacial. En aquella edición se mantuvieron idénticos todos los accesorios excepto el traje, que se fabricó con una tela con una proporción de plástico más elevada que en la anterior. La ilustración de la nueva caja hacía claras referencias a la película *2001: una odisea en el espacio*.

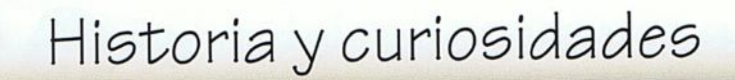
Una de las leyendas de Madelman siempre ha sido el prototipo de la cámara cinematográfica espacial del Astronauta. Las que circulan en el mercado como tales son, en realidad, la cámara de Matt Mason que aparecía en el set *Reconojet Pak*. Es muy posible que, en el lanzamiento del Astronauta de Madelman, se barajara la posibilidad de utilizar este modelo, al igual que se hizo con otras piezas de Matt Mason (ver pág. 55), pero lo cierto es que esto nunca llegó a realizarse. De todos modos, la cámara de Matt Mason es una joya cotizada en todo el mundo y, por cierto, le queda perfectamente al Madelman Astronauta.





En la segunda etapa, ya en 1976, se sustituyó el maniquí por uno de la nueva etapa, el traje se simplificó (se redujeron costuras) y las botas fueron reemplazadas por unas nuevas, también plateadas pero con la suela negra. La ilustración de la caja cambió por una con un tema espacial más genérico. En el catálogo de 1980, el nombre se simplificó, apareciendo simplemente Astronauta (en lugar de Astronauta 2001). Este nombre sería el que se conservaría definitivamente en la colección de Madelman.

Otro complemento del Astronauta que jamás se llegó a fabricar fue la nave espacial E.V.A. POD. El motivo de tal decisión se ha convertido en uno de los temas de debate entre los coleccionistas, ya que existe bastante información y documentación gráfica de que el prototipo se llegó a fabricar e incluso se expuso en las grandes ferias del juguete, como muestra la fotografía del diorama perteneciente a la Feria de Valencia de 1969. Estos dioramas de las ferias y escaparates, así como el prototipo de la E.V.A., los realizaba en aquellos años iniciales de Madelman Jaume Vila, y por esta razón Madelmaniac (ver pág. 321) encargó a Vila que volviese a realizar el prototipo, del cual se hicieron copias en resina de poliuretano que mitigaron el anhelo de los coleccionistas más sagaces. Bien, pues ésta es la única pieza del vehículo espacial que se puede conseguir en la actualidad.

Madelman y la ciencia ficción

La serie Cósmic apareció en 1980, en el catálogo *Los Madelman en acción*, como fruto de una adaptación del producto a temas actuales como la ciencia ficción. En aquellos años sólo el coetáneo Action Man inglés realizó esta renovación temática con el Space Ranger y, posteriormente, el Super Joe estadounidense también siguió estos pasos. A fines de la década de 1970, la ciencia ficción era el argumento de un gran número de series televisivas, cómics y películas. De estas últimas, *La guerra de las galaxias* (1977), dirigida por George Lucas, batió todos los récords de taquilla, obtuvo diez nominaciones al Oscar y ganó siete Oscar de la Academia. La película generó toda una moda seguida por entusiastas del género, que mitificaron personajes como los interpretados por Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Leia Organa), Peter Cushing (Moff Tarkin), Alec Guiness (Obi Wan Kenobi), el robot R2-D2, el androide C-3PO, Chewbacca y Darth Vader. Tras tres años, en 1980, se estrenó *El Imperio contraataca*, dirigida por Irvin Kershner. Ante tal actualidad galáctica y espacial, Madel no podía permanecer ajena y propuso su magnífica serie Cósmic. En 1983 se estrenó *El retorno del Jedi*, dirigida por Richard Marquand, coincidiendo con el final de Madelman.









Arriba, las rediseñadas cajas para la serie Cósmic: la Investigadora Espacial, el Hombre Verde, que recordaba al Sr. Spock y, uno de los más difíciles de encontrar, el Patrulla Espacial y su deslizador. A la izquierda, los primeros muñecos Cósmic, con las botas de color naranja o amarillo, que son muy arduas de conseguir.

Los primeros Cósmic

Esta corriente hizo desarrollar nuevas estrategias para acercar el producto a la temática de ciencia ficción. Así, se diseñó la nueva serie Cósmic con modelos como el Comandante Astronave, el Piloto Astronave o la Investigadora Espacial. El Comandante Astronave (ref. 900) vestía un pantalón naranja y una chaqueta espacial en naranja y blanco, sobre la cual llevaba un peto plateado que se abrochaba por delante al cinturón (este último tenía una pegatina con el logotipo de los Cósmic) y disponía por la parte trasera de una espaldera en la que se colocaba el *back pack*, blanco y con una antena que se podía abrir. Sobre este peto llevaba el *helmet* o escafandra espacial, que estaba realizada en tres piezas (la principal era la estructura de color naranja y luego tenía dos cristales, uno posterior y otro anterior, que además era abatible).

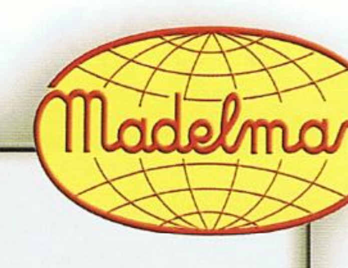
El Piloto Astronave (ref. 901) lucía un mono realizado en una única pieza de color amarillo, el peto era de color gris y el casco amarillo. El set contenía una linterna, que era la misma que utilizaba el Hombre Rana, pero en color blanco en lugar de rojo y con una pegatina posterior que simulaba un marcador analógico. Además, el Piloto incluía una extraña arma galáctica, que en realidad era el fusil lanzallamas inyectado en plástico transparente verde con unas pegatinas rojas y la punta de un proyectil de la bazuca.

El otro modelo de aquel año fue la Investigadora Espacial (ref. 902), equipada con un traje parecido al del Comandante, pero de color amarillo, con el peto gris, la escafandra amari-









lla y la mochila blanca. Para los muñecos masculinos se utilizó el maniquí híbrido (ver pág. 176). Los trajes estaban realizados en una tela plastificada que, con el tiempo, se oxidaba y se craquelaba, hasta que acababa desprendiéndose el plastificado.

Arriba, las tres cajas que completan la serie: el Piloto de Astronave, el Comandante de Astronave y el Enlace Cósmico.



Arriba, dos armas de los Cósmic, en realidad, refritos del fusil submarino y del lanzallamas. Abajo, las mochilas espaciales y la bibotella azul del Enlace Cósmico. A la derecha, una foto de familia con los seis Madelman Cósmic.

Nuevos modelos galácticos

En el catálogo de 1980, los Cósmic utilizaban unas botas fabricadas en látex de color naranja o amarillo, dependiendo del modelo, y estaban decoradas con una pegatina plateada. Estas botas de látex son casi imposibles de conseguir, pero hay coleccionistas que las recuerdan perfectamente. Este calzado fue pronto fue sustituido por unas botas de plástico, también de color naranja y amarillo, muy difíciles de conseguir porque fueron reemplazadas definitivamente por las plateadas para el Piloto y las blancas para la Investigadora y el Comandante.

En 1981, en el catálogo *Madel tus juegos favoritos*, apareció el segundo alienígena de la colección (después de Superman): el Hombre Verde (ref. 903). Este modelo vestía un mono espacial completo de color verde; el peto y el cinturón eran de color blanco, y el casco y la mochila, de poliestireno tilsen, verdes. El Hombre Verde tenía un arma láser espacial igual que el fusil submarino, pero el material era un poliestireno tilsen rojo, al que se le añadió un arpón amarillo. Lo más curioso del Hombre Verde es que se modeló una nueva cabeza de plástico verde que, por sus orejas y cejas, recordaba al Sr. Spock de la serie de televisión *Star Trek*.

En 1982 se lanzó el Madelman Patrulla Espacial (ref. 920), con el mismo traje que el del Comandante, pero en rojo y blanco y, en lugar del peto, tenía un cinturón de pegatina y un emblema en el pecho. La cabeza era de color plateado, como si se tratara de un androide (C-3PO), y se utilizó el mismo molde que para el Hombre Verde. Este set incluía el *scooter* submarino personalizado e inyectado en tilsen, que se fabricó en dos colores: rojo y azul.

Por último, en la separata del catálogo de 1982 apareció el Enlace Cósmico (ref. 904). Este modelo estaba ataviado con el mismo uniforme que la Investigadora Espacial, pero con una mochila diferente, realizada con la bibotella del Hombre Rana inyectada en color azul, con una base nueva de color blanco y con pegatinas simulando marcadores y mecanismos de control. No se debe olvidar que esta serie tuvo modelos exclusivos en la producción mexicana (ver págs. 200-201). La pieza determinante de la calidad de esta serie fue, sin duda, la Nave Espacial M7X.





La carrera espacial

En los años de la guerra fría, Estados Unidos y la Unión Soviética protagonizaron una frenética competición para ver cuál de los dos era el primero en dominar el espacio y de llegar más lejos merced a su poderío tecnológico y científico. Sin embargo, más tarde la llamada carrera espacial tomó otros derroteros, basados en la colaboración entre ambas potencias, que han resultado más beneficiosos para la humanidad.

Las bases de la conquista del espacio se establecieron en la Alemania nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Una serie de jóvenes y brillantes científicos e ingenieros alemanes, entre los que destacó Werner von Braun, desarrollaron los temibles cohetes V-1 y V-2 que, desde la célebre base de Peenemunde, fueron lanzados contra los aliados en las postrimerías del conflicto. Estos cohetes de propulsión no tripulados serían los padres de los cohetes tripulados al espacio. Tanto los estadounidenses como los soviéticos, apenas penetraron en la Alemania derrotada, se hicieron con los servicios de los artífices de los cohetes alemanes. Von Braun, por ejemplo, quedó a disposición de Estados Unidos y su aportación fue fundamental en la conquista de la Luna. No obstante, los primeros resultados tardarían más de una década en llegar.

Arriba, la perrita Laika, el primer ser vivo que viajó al espacio, a bordo del Sputnik II.



Abajo, lanzamiento del Columbia *el 12 de abril de 1981, un vuelo espacial tripulado por Young y Crippen.*

PRIMEROS VIAJES ESPACIALES

En las primeras experiencias, el problema fundamental era el regreso a la Tierra de las naves que salían de su órbita, ya que el choque con la atmósfera, al penetrar en ella, podía desintegrarlas. De hecho, las primeras naves lanzadas al espacio nunca regresaron a la Tierra.

El satélite pionero fue el soviético *Sputnik I*, lanzado el 4 de octubre de 1957. Sin tripulación a bordo, fue el primer satélite de creación humana en órbita. Un mes más tarde, el 3 de noviembre, los soviéticos siguieron apuntándose tantos a su favor con el lanzamiento del *Sputnik II*, en el que viajó la perrita Laika, el primer ser vivo lanzado al espacio. Por desgracia, el destino de Laika estaba decidido: no regresaría. Tres meses después, los estadounidenses entraron en liza con el *Explorer I*, un satélite no tripulado que entró en órbita el 31 de enero de 1959. Casi dos años más tarde, el 21 de enero de 1961, Estados Unidos lanzó la *Mercury II*, tripulada por un chimpancé llamado Ham que, en su caso, sí regresó a la Tierra sano y salvo. El siguiente paso era el envío de seres humanos al espacio.

Sin embargo, no fueron los estadounidenses los primeros en lograr este hito. Los soviéticos se les adelantaron enviando, en la *Vostok I*, a Yuri Gagarin, quien permaneció 108 minu-



A la izquierda, el soviético Yuri Gagarin, el primer astronauta en entrar en la órbita terrestre, en 1961.

tos en órbita el 12 de abril de 1961. Sólo unas semanas después, el 5 de mayo, el estadounidense Alan Shepard hizo un vuelo suborbital de 15 minutos. Al año siguiente, el 20 de febrero, John Glenn dio, en cinco horas, tres vueltas a la Tierra y, en mayo de 1963, Gordon Cooper fue el primer astronauta en permanecer más de 24 horas en órbita, en la última misión del proyecto *Mercury*. Al mes siguiente, la rusa Valentina Tereshkova se convirtió en la primera mujer astronauta.

Una carrera a contrarreloj

En aquel momento, con una cierta experiencia por parte de Estados Unidos y la URSS, el objetivo era el lanzamiento de naves mayores, con varios astronautas en su interior. También fueron los soviéticos los que, el 12 de octubre de 1964, lograron esta meta en primer lugar, lanzando la *Voshkod I* con tres tripulantes. Los estadounidenses, por su parte, lanzaron a dos astronautas en la *Gemini 3*, el 23 de marzo de 1965. En el mismo mes, el soviético Alexei Leonov se convirtió en el primer astronauta que dio un "paseo" espacial, saliendo fuera de la *Voshkod II*. El primer estadounidense en hacer esta misma proeza fue, en junio siguiente, Edward White, a bordo de la *Gemini 4*. En marzo de 1966, los astronautas de la *Gemini 8*, entre los que estaba Neil Armstrong, consiguieron hacer el primer acoplamiento espacial entre su nave y un satélite. El siguiente objetivo era la Luna. Ambos proyectos, tanto el estadounidense *Apollo* como el soviético *Soyuz*, empezaron de forma trágica. El 27 de enero de 1967, un incendio en el *Apollo 1* causó la muerte de sus tres tripulantes (Edward White, Virgil Grissom y Roger Chaffee). El 23 de abril siguiente, un fallo en el paracaídas del *Soyuz 1*, a su regreso a la Tierra, causó la muerte de su único tripulante, Vladimir Komarov.

En 1968, tras numerosos lanzamientos, alcanzaron la Luna las naves *Apollo VIII* que, con tres tripulantes a bordo, dio diez vueltas al satélite, y *Soyuz 3* que, con un sólo astronauta, dio varias vueltas a la Luna, si bien no se posó sobre el satélite terrestre.

Serían los estadounidenses, en exclusiva, quienes consiguieran llegar a la Luna. En julio de 1969, el legendario *Apollo XI*, con Armstrong, Collins y Aldrin, se posó sobre la superficie lunar. El 20 de julio, Armstrong pisó la Luna. Era el primer hombre en hacerlo. En los tres años siguientes, hasta 1972, otras cinco misiones *Apollo*, desde la nave XII a la XVII (sin contar con la XIII, que sufrió problemas técnicos, aunque pudo regre-




Los cosmonautas estadounidenses Michael Collins, Neil Armstrong y Edwin Aldrin (de izquierda a derecha) consiguieron posarse en la superficie de la Luna el 20 de julio de 1969, a bordo del Apolo XI.



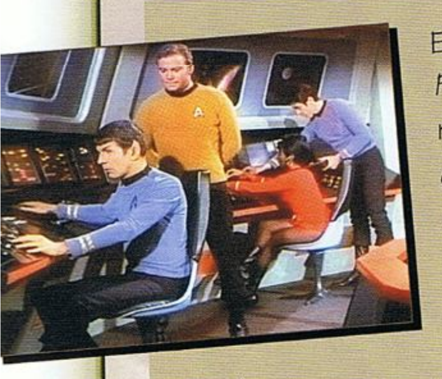


sar) llegaron a la Luna. Un total de 18 hombres, todos estadounidenses, han pisado la Luna.

Desde 1972, nadie ha vuelto a pisar la Luna. Los vuelos tripulados, desde 1977, han estado protagonizados por los célebres transbordadores espaciales, una suerte de aviones con capacidad para varios tripulantes que pueden entrar en órbita y regresar repetidas veces. El pionero fue el *Enterprise*, que era experimental, y al que han seguido el *Columbia* (1981), el *Challenger* (1983), el *Discovery* (1984), el *Atlantis* (1985) y el *Endeavour* (1992). Los dos primeros se perdieron, junto con varias vidas humanas, en sendas misiones en 1986 y 2003. En cuanto a los rusos, destacaron con su estación espacial, la *Mir*, cuya construcción se inició en 1986 y que permaneció en órbita hasta 2001. Tanto en los transbordadores estadounidenses como en la estación rusa han tenido plazas astronautas de distintas nacionalidades, como el español Pedro Duque.

La astronauta soviética Valentina Tereshkova fue la primera mujer que tomó parte en una experiencia espacial. A bordo de la nave Volstok VI *permaneció 71 horas en el espacio, el 6 de junio de 1963.*

Las series de ciencia ficción espacial



En la década de 1970 algunas series de ciencia ficción, como *Los invasores*, *OVNI*, *Perdidos en el espacio* y *Mi marciano favorito*, integraban la oferta televisiva. La más recordada de todas ellas es *Star Trek*. Creada por Gene Roddenberry , su argumento giraba en torno a la nave espacial Enterprise, que tenía la misión de explorar los confines de la galaxia y de ponerse en contacto con otras civilizaciones. Esta serie generó personajes míticos, como el frío vulcaniano Sr. Spock (Leonard Nimio), el doctor Leonard "Bones" McCoy (DeForest Kelley), el jefe de máquinas Scotty (James Doohan), la teniente Uhura (Michelle Nichols) o el capitán Kirk (William Shatner). En 1979 se filmó un largometraje, al que siguieron cinco películas más en la década de 1980. La diversificación de la mitología Trekkie continuó en la década de 1990 con la nueva serie *Star Trek: The Next Generation*.

Otra serie legendaria fue *Espacio 1999*, producida por Gerry Anderson. Narraba la aventura de una colonia de investigación llamada Base Alfa, situada en la Luna. Tras una explosión nuclear en el satélite terrestre, la Luna pierde su órbita y empieza a navegar sin rumbo por el espacio; a partir de ese momento el objetivo de la Base Alfa es regresar a la Tierra. Sus personajes principales eran la doctora Helena Russell (Barbara Bain), el capitán Alan Carte (Nick Tate) y el comandante de la misión John Koenig (Martin Landau).

Madelman

La Lancha Neumática

La Lancha Neumática es un complemento que la mayoría de los coleccionistas relaciona con el Hombre Rana, pero que se hizo imprescindible para todas las operaciones náuticas de los Madelman.

La Lancha apareció en 1970, formando parte del equipo básico del Hombre Rana, con la referencia 108. En el catálogo de aquel año esta embarcación era llamada Bote Neumático; en el de 1972 pasó a llamarse Balsa, y en 1973 apareció independientemente como complemento y con el nombre definitivo de Lancha Neumática, con la referencia 701.
Madel elegía los materiales con una escrupulosa atención a la calidad, por eso, en este caso utilizó un látex excelente. El único, pero dramático, problema de este material (por muy buena calidad que tenga) es la oxidación. En efecto, con el tiempo, el látex se endurece, se vuelve rígido y termina agrietándose hasta desintegrarse. Al principio, todos los accesorios de látex se fabricaban de forma artesanal en los talleres de Joan Martínez, en Santa Coloma de Gramanet (Barcelona). Una vez moldeados, se recortaban manualmente las rebabas. La realización en látex otorgaba una excelente flotabilidad a la Lancha Neumática, lo que permitía jugar con ella en la bañera o en la playa. Aunque se presentó como un complemento para el Hombre Rana, fue la única barca que fabricó Madelman, de manera que fue utilizada por todos los Madelman de la serie Marina de Guerra (incluso en una de las ilustraciones de la caja con la referencia 701 aparecían dos Marineros de Portaaviones subidos en ella y luchando contra un mar embravecido).
Un detalle curioso de la Lancha eran sus pegatinas de la USAF (United States Air Force), lo que hace pensar que este complemento pudiera haber recibido la influencia de algún producto utilizado por el Gi Joe. Pero no es así, pues la barca del * *7622 Sea Rescue Set* de 1966 sólo tiene un parecido en la forma (la de Gi Joe era de plástico amarillo y el * *7516 Sabotage Set de 1967*, negro) y, además, se inflaban con el mismo sistema de un flotador.
La Lancha de Madelman estaba hecha en látex naranja, con partes de poliestireno negro y cuerda de cáñamo, lo que le daba un mayor realismo que a sus competidoras.



La Lancha Neumática de Madel se vio reforzada con un nuevo complemento, el Scooter Submarino, un pequeño deslizador subacuático con el que el Hombre Rana podía moverse sin esfuerzo por el fondo marino. El Scooter Submarino no tenía un referente real, pero sí un precedente en el **Oficial Sea Sled and Frogman Set* (1966) de Gi Joe. Apareció por primera vez en 1971, en el superequipo Investigación Submarina (ref. 150), y en 1973 se editó como complemento independiente con la referencia 708. Existen tres modelos con mínimas diferencias en las hélices y en el cristal delantero. Este mismo deslizador fue utilizado, en 1982, para el Enlace Cósmico (ref. 904) de los Cósmic, inyectándolo en poliestireno tilsen en dos versiones: roja y azul. Esta extraña embarcación espacial servía de apoyo a la insuperable Nave Espacial M7X.

Según José María Arnau: "Si un niño introduce su cabeza en una cacerola, es capaz de crear todo un universo, todo un mundo". A partir de esta reflexión, todo el equipo dirigido por el ingeniero Carlos Sotelo y el proyectista (hoy en día diríamos diseñador) Vicente Puig y Ariza empezaron el desarrollo de la nave espacial M7X. La idea de introducir la cabeza en un habitáculo hizo que se diseñara la estructura de la M7X de forma que el niño realizara una inmersión visual a través del hueco posterior, obteniendo una visión interior de la nave.

Con estas características, la M7X apareció en 1980 junto a los Cósmic, con la referencia 910. Los dispositivos estaban diseñados para un óptimo funcionamiento ergonómico: los cohetes sonda de análisis atmosférico se lanzaban de forma secuencial, accionando un disparador colocado en la parte superior de la nave, utilizando la frente del niño. Al apretar el gatillo de la empuñadura (mediante un dínamo, sin pilas), se conseguía la iluminación de los controles de navegación y el lanzamiento de un rayo que hacía el efecto de un láser. En el centro del salpicadero de la nave se situaba una pantalla panorámica, en la que se veía el espacio exterior de forma invertida. Desde el punto de vista ergonómico, la M7X es insuperable por su perfecta adaptabilidad antropométrica.





En 1982 se comercializó la M7X Intercomunicador (ref. 911), un modelo más sofisticado que incluía un sistema igual al de un *walkie talkie* para comunicar la nave con un coordinador de la operación. En este modelo, que funcionaba con pilas, también se cambiaron las pegatinas.

Dentro de la nave se podían colocar dos Madelman. Existen dos modelos, que se diferencian sólo en el color de los asientos (azules y verdes) y en las pegatinas.

Tal vez la aparición tardía de la serie Cósmic hace que no sea un producto conocido, y por lo tanto valorado por los coleccionistas, pero basta con ver una Nave M7X para comprobar que seguramente es uno de los juguetes mejor diseñados de todos los tiempos.

En el catálogo de 1982 aparecía una extraña nave de tres patas, sin nombre ni referencia, que quedó como un prototipo que jamás se llegó a fabricar.



Dioramas



Arriba, el diorama al aire libre "Héroes de Iwo Jima", de Jesús Manuel López Márquez (Indialdaia), en el que se utiliza el blanco y negro para dar un mayor realismo a la escena. Los dioramas de carácter histórico cuentan con muchos seguidores. Abajo, escenas en espacios interiores de Lord Bemburry. Este tipo de dioramas requieren una gran habilidad por parte de los maquetistas.

La divertida práctica de construir dioramas consiste en recrear escenas con muñecos y sus accesorios, de forma que el resultado final recuerde un acontecimiento real. Si las customizaciones pueden tener un alto grado de complejidad, los dioramas pueden llegar a ser un propósito casi imposible, pues en muchos casos se realizan con muñecos previamente customizados; el trabajo, la habilidad y, sobre todo, el entretenimiento es doble.



Tendencias y tipos de dioramas

Dentro de esta afición hay actitudes para todos los gustos, de manera que surgen diferentes modalidades de forma natural. En primer lugar, se pueden clasificar, según su realización, en dioramas al aire libre y dioramas en espacios interiores. Por otro lado, dependiendo de los muñecos utilizados, los dioramas pueden ser puristas o customizados.

En el primer caso se realizan con modelos lo menos manipulados posible, por lo que, en el caso de utilizar muñecos antiguos, hay que contar con una colección grande; en el segundo caso se prefieren muñecos customizados, o sea, transformados con elementos personalizados, lo que se traduce en una cierta habilidad del autor para recrear personajes. Evidentemente, cada una de estas tendencias tiene sus ventajas y sus inconvenientes.

La principal dificultad que presentan los dioramas al aire libre es la búsqueda de localizaciones en las que se pueda montar una escena, ya que el paisaje tendrá que adaptarse a la escala del muñeco y recordar el entorno que se pretende representar. Por ejemplo, para una escena del Trampero, el terreno tendrá que recordar algunos parajes de Estados Unidos. Para adaptar los terrenos al contexto que se quiere recrear, conviene que estén equipados con herramientas, como una azada, que nos permitan quitar plantas o piedras que rompan la escala, así como poder marcar caminos, zanjas, etc. Una escoba o un cepillo es un objeto imprescindible porque nos permitirá depurar determinadas zonas del diorama. Uno de los principales problemas de este tipo de dioramas es la climatología, pues los escenarios normalmente no se pueden dejar preparados más de un día y se pueden ver afectados por el sol, la lluvia y, lo que es peor, el viento, que siempre termina descomponiendo la mejor de las escenas. Esta práctica al aire libre implica rapidez en el montaje y su objetivo último es el reportaje fotográfico como muestra de la actua-

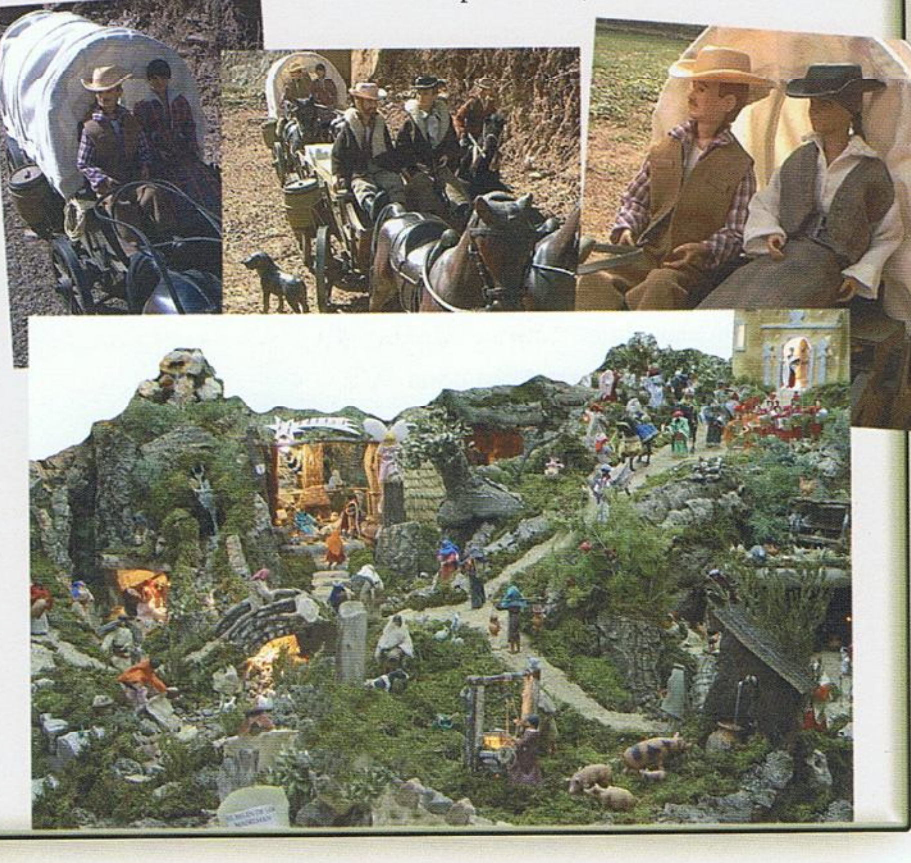


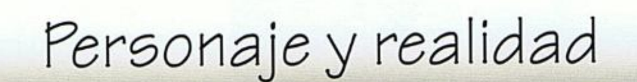


ción. La ventaja es que los entornos naturales dan un gran realismo a las escenas. Un buen ejemplo de la práctica de dioramas al aire libre de estilo purista es el trabajo "Héroes de Iwo Jima", de Jesús Manuel López Márquez (Indialdaia), que es un pequeño homenaje a todos esos héroes desconocidos de la Segunda Guerra Mundial. En cuanto a los dioramas al aire libre y customizados, un ejemplo interesante es el trabajo de Miguel Ángel Valverde Ruano (Miguel 66), con sus Madelman "Úsares" desfilando en la monumental ciudad de Aranjuez. También las escenas del Oeste americano realizadas por Lluís Fernández (el del "Trastero") son una magnífica muestra de esta tendencia. Los dioramas realizados en espacios interiores tienen la ventaja de que se les puede dedicar más tiempo y que, una vez concluidos, pueden permanecer largo tiempo expuestos. La localización deja de ser un problema, pero para recrear artificialmente escenarios hacen falta grandes dosis de pericia y habilidades de experto modelista y maquetista. La representación de ciudades o interiores de casas en esta disciplina permiten alcanzar un alto nivel de realismo, como demuestran los dioramas de Lord Bemburry. En ellos no sólo se recrean los espacios, sino que además se customizan y personalizan todos los Madelman. Recrear paisajes realistas en interiores es más complicado (sobre todo por el espacio), aunque hay casos, como la obra de Mauro Peces, que recogen toda la tradición belenista para preparar un magnífico Portal de Belén de más de 16 m², donde todos los personajes están realizados sobre Madelman (customizaciones). Además, la mayoría de estas figuras son autómatas, con movimientos producidos por motores eléctricos.

Muchas veces hemos citado la falta de una gran embarcación para la Marina de Guerra de Madelman. Pues bien, para eso están los grandes maquetistas y customizadores, como Lord Bemburry, que fabricó un barco, el *Sir Gawain* (cuya medida máxima llega a los 180 cm), en una escala 1:11. El *Sir Gawain* cuenta con todo tipo de detalles e, incluso, con una tripulación recreada como homenaje a Amundsen y Shackleton (y sus increíbles expediciones).

Arriba, los "Úsares" de Miguel Ángel Valverde Ruano junto con el Sir Gawain *y su tripulación, de Lord Bemburry. Abajo, diorama de "La conquista del Oeste" de Lluís Fernández y el increíble "Portal de Belén" de Mauro Peces.*



Nuevas formas de navegación

A partir de la segunda mitad del siglo XX, el uso de las modernas lanchas neumáticas se ha extendido a muchas actividades, desde el salvamento hasta el deporte, pasando por las operaciones militares e incluso por las acciones de contrabando. Sin embargo, este innovador invento dentro de la navegación tuvo una larga y difícil gestación.



Arriba, dos hombres ayudan a evacuar a una mujer durante las inundaciones de Praga en agosto de 2002.

UNA INVENCIÓN RECIENTE

La lancha neumática de caucho inflado con aire se inventó en el periodo de entreguerras. Zodiac, una marca francesa fundada en 1909 por Maurice Mallet, se suele atribuir la invención definitiva de este tipo de lanchas (también llamadas *zódiacs*) en 1934, cuando uno de sus ingenieros, Pierre Debroutelle, diseñó el prototipo de un cayuco inflable de dos plazas. No obstante, la difusión del invento perfeccionado no llegaría hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

La fiabilidad de este tipo de embarcaciones, muy cuestionada hasta entonces, quedó demostrada en 1952, cuando Alain Bombard a bordo de una *zódiac*, a la que bautizó con el desafiante nombre de *L'Hérétique*, cruzó el Mediterráneo desde Mónaco hasta Tánger y, seguidamente, el Atlántico desde Las Palmas de Gran Canaria hasta la isla caribeña de Barbados. Su objetivo era demostrar que un náufrago podía resistir durante varios días en alta mar a bordo de uno de estos ingenios. El éxito de su experimento (Bombard, que acaba de cumplir 80 años, es un prestigioso científico) se tradujo en la producción masiva en 1953 de lanchas neumáticas de salvamento, de esas redondas y cubiertas. La fabricación la llevó a cabo Zodiac.

MUCHOS USOS CONTRADICTORIOS

A partir de 1953, las diferentes clases de lanchas neumáticas tuvieron otros muchos usos, desde el militar hasta el deportivo. Ya fuera a fuerza de remos o impulsadas por motores fueraborda, las lanchas neumáticas se extendieron con rápidez a lo largo y ancho del planeta. En 1962, Zodiac fabricó en exclusiva para el célebre capitán Jacques Cousteau una gran lancha neumática a la que bautizaron con el nombre de *Amphitrite*. Desde entonces, la



Agunas lanchas neumáticas se han utilizado en operaciones militares especiales, por lo que han sido equipadas con el armamento adecuado.



La lancha neumática tiene infinitos usos, entre ellos el de rescate, por lo que los bomberos suelen recurrir a este tipo de embarcación práctica, pequeña y manejable. Arriba, un bombero francés en una zódiac.

gran mayoría de las inmersiones submarinas protagonizadas por los hombres rana tuvieron como plataforma las lanchas neumáticas, desde las que se lanzaban para explorar el fondo marino.

España fue el primer país en el que Zodiac estableció una subsidiaria, Zodiac Española S.A., fundada en 1964. Ésta fue seguida, en 1970, por otra filial en Estados Unidos, y posteriormente Zodiac se extendería a muchos otros países. En aquel momento, Estados Unidos estaba metido de lleno en la guerra de Vietnam, donde este tipo de lanchas tuvieron, por así decirlo, su bautismo de fuego. Evidentemente, las lanchas neumáticas deben emplearse, en los conflictos, con ciertas restricciones, ya que son bastante vulnerables al fuego enemigo. Así, su empleo militar se limita a operaciones de retaguardia y de logística, aunque en ocasiones se ha utilizado en desembarcos más bien discretos y sorpresivos, como la invasión estadounidense de la isla caribeña de Grenada, en 1983.

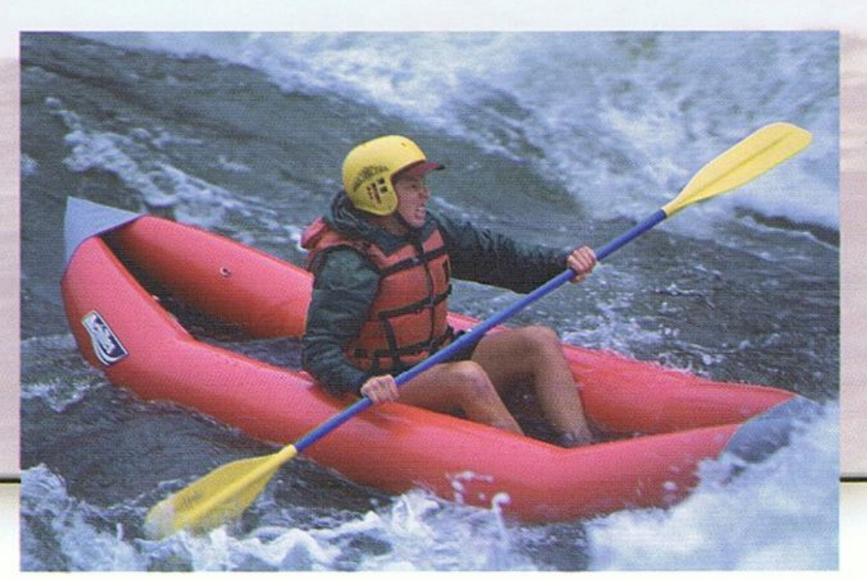
Pero si las lanchas neumáticas han desempeñado importantes funciones en la guerra, paradójicamente han revolucionado las operaciones de salvamento acuático tanto en el mar como en los lagos y ríos. Su rapidez de acción permite acudir con mayor presteza al rescate de personas en peligro de ahogarse, y actualmente las lanchas neumáticas de rescate son imprescindibles en cualquier playa que reúna muchos bañistas.

En los últimos tiempos, además, las *zódiac*, y en general las lanchas neumáticas, son utilizadas para actividades ilícitas. En el caso de España, este tipo de embarcaciones se emplea con frecuencia en el tristemente célebre tráfico de inmigrantes que, procedentes de Marruecos, llegan a las costas de Andalucía y Canarias. También los traficantes de drogas las utilizan para llevar a tierra sus mercancías desde un barco mayor anclado cerca de la costa. Por otro lado, la asociación ecologista Greenpeace ha protagonizado muchas de sus más llamativas acciones de protesta a bordo de lanchas neumáticas, que, de hecho, son uno de sus símbolos emblemáticos.

PARA EL OCIO Y EL DEPORTE

Por encima de actividades citadas e incluso de las importantes operaciones de salvamento y de sus usos militares, el recreo es el principal empleo de las lanchas neumáticas. La simple navegación, las competiciones deportivas, la pesca, el submarinismo y los llamados deportes de aventura son las actividades que acaparan, en su mayor parte, el mercado de las lanchas neumáticas.

En algunas prácticas de deporte de aventuras, como el descenso por rápidos, en la actualidad se utilizan las lanchas neumáticas que, en este caso, hacen la función de moderno cayuco.







Arriba, una lancha de Greenpeace se dirige a la plataforma de Brent durante una de sus acciones de protesta o de alerta a la población mundial sobre algún problema ecológico.

Tal vez la actividad lúdica más llamativa en la que se utilizan las lanchas *zódiac* en los últimos años sea el *rafting*. Esta modalidad deportiva consiste en descender rápidos de ríos, pasando en ocasiones por peligrosas gargantas, sobre una pequeña lancha neumática (que se maneja con unos remos especiales para *rafting*), provistos de cascos y de chalecos salvavidas.

Considerado como uno de los modernos deportes de aventura, el *rafting* es una de las actividades de este tipo que mayor número de aficionados ha generado en pocos años.

También en fechas recientes el turismo exótico o de aventura ha empezado a utilizar las *zódiac*. En general se utilizan para transportar turistas a los más diversos parajes, desde las selvas amazónicas hasta los fiordos escandinavos, donde pueden disfrutar de espléndidos recorridos por la naturaleza salvaje sentados tranquilamente en una de estas lanchas neumáticas.

Documentales sobre Madelman en televisión

Madelman es uno de los referentes de toda una generación de niños, hoy ya adultos. Este hecho queda reflejado en libros como *Los niños de los Chiripitifláuticos*, de Ignacio Elguero, o en el vídeo que acompaña al libro *Yo soy aquel Negrito. Los anuncios que marcaron nuestra vida*, de Guillermo Summers. Lo mismo sucede en documentales como *L'enigma Estereoplas* y *El senyor dels Estereoplàstics*, dirigidos por Carles Prats, con guión de Antonio Ribelles, realizado en 1997 para Televisió de Catalunya, S.A. Este documental presenta la historia del juguete de los años setenta en España y recoge entrevistas con el modelista de Exín Jaume Vila, los anuncios de Madelman, Mego, Gi Joe, etc. Además, permite ver los prototipos originales de Madelman, realizados en madera a una escala mucho mayor, y las primeras pruebas del muñeco inyectadas en resina de color verde y con doble tornillería en la espalda.



Un documental más reciente es *Coleccionistas*, realizado en 2003 por Álvaro Brechner para Canal Odisea. Dedicado a todo tipo de coleccionismo (coches antiguos, arte, envases de Coca-Cola, postales, etc.), dedica 10 minutos a la madelmanía, mostrando la colección de Pedro Lozano Crespo y su actividad realizada para Altaya y Popular de Juguetes.

Madelman

El Mecánico Estación de Servicio

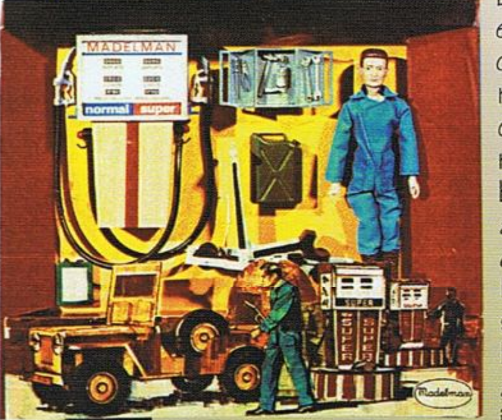
Conocido popularmente como el "gasolinero", el Mecánico Estación de Servicio de Madelman era una pieza muy popular entre los niños de la década de los setenta.

El Mecánico Estación de Servicio es uno de los primeros equipos básicos que presentó la casa Madel. Apareció en el catálogo (el díptico) *Lo que hace un hombre de acción lo puede hacer un Madelman*, de 1970. De nuevo la casa Madel se adelantó a los tiempos, ya que ninguna marca hasta aquel momento había puesto a la venta la figura articulada de un mecánico. El juego con figuras de acción estaba relacionado con la aventura extrema, en cambio este modelo de Madelman defendía una postura o filosofía de juego distinta, basada en el desarrollo de actividades y/o oficios más habituales en nuestra sociedad.
Esta tendencia se mantuvo en modelos posteriores como el Mecánico de Boxes.
Por su estética, el Mecánico Estación de Servicio es uno de los modelos que más retrotraen nuestra memoria a los años setenta, sobre todo si observamos su caja y las ilustraciones laterales que muestran este muñeco junto a un Seat 1500, el coche que fue el sueño de muchos padres de aquella década. Tal vez debido al uso minoritario del automóvil en la sociedad española de los años setenta, el Mecánico de Servicio se convirtió en todo un símbolo del bienestar, y por esta razón, Madel decidió comercializarlo. Este modelo se descatalogó en la segunda etapa de Madelman.
Los talleres mecánicos siempre han sido lugares que han aproximado la innovación tecnológica al gran público; son empresas en las que sus empleados deben adaptarse a la rápida evolución de los automóviles.
En el juego, en el taller mecánico de Madelman se revisaban la suspensión, los amortiguadores, los frenos, y se llevaba a cabo la reparación y puesta a punto en general del Jeep de Madelman. Aunque en la ilustración principal de la caja de 1970 el "gasolinero" está poniendo combustible a un Ferrari, este coche jamás fue fabricado por Madel, a pesar de que todos los niños lo desearon.



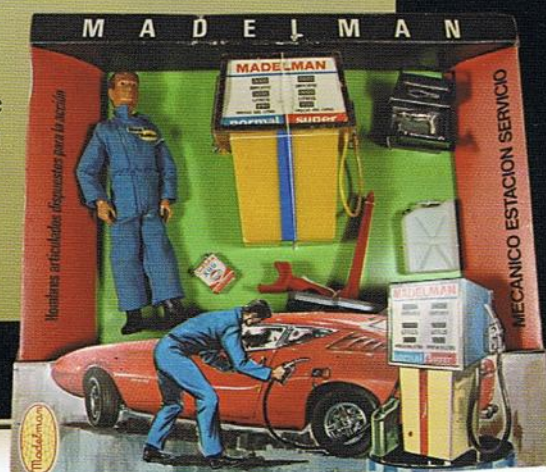
Otro accesorio incluido en el Mecánico Estación de Servicio era la lata de Gulf Gulflube XHD Multigrado, realizada en una pieza de plástico aluminizada en campana de vacío y cubierta con una pegatina de papel adhesivo. Esta lata representa un aceite lubricante de motor necesario para el buen funcionamiento de los coches, autocares, tractores, etc. Esta pieza es difícil de encontrar completa, especialmente con la etiqueta entera o en buen estado.

Otra pieza mítica del set es la caja de herramientas, que ya se ha descrito en la página 314 porque el Mecánico de Boxes llevaba la misma. El cajón de color azul incorporaba un destornillador, una llave fija, una llave inglesa, un martillo, unos alicates y un taladro eléctrico; todas estas herramientas están realizadas de forma individual en una pieza de plástico aluminizado.



El Mecánico Estación de Servicio apareció en el catálogo de 1970 como equipo básico, con la referencia 110. El set incluía un maniquí con el mono de faena de color azul, con el emblema Servicio Madelman en negro sobre amarillo, que calzaba unas botas de media caña negras. Los accesorios eran un bidón para combustible de color blanco, la lata de lubricante Gulf Multigrado, el gato, el surtidor de gasolina súper y normal y, por último, la caja de herramientas azul que incluía un taladro, alicates, martillo, destornillador, llave fija e inglesa. La caja elegida para su lanzamiento al mercado era la que tenía una ilustración del Mecánico poniendo gasolina a un Ferrari. Sin embargo, existían otros prototipos, como uno en el que aparece el "gasolinero" repostando un jeep; la ilustración de esta caja tal vez fuese más lógica, pues este 4×4 sí fue fabricado por la casa Madel.

En el catálogo de 1976, es decir, ya en la segunda etapa, este modelo desapareció de la colección, si bien es cierto que en el periodo de transición se fabricaron cajas del Mecánico Estación de Servicio de la primera etapa, pero con el maniquí de la segunda. Esto era consecuencia del aprovechamiento de los restos de fábrica.





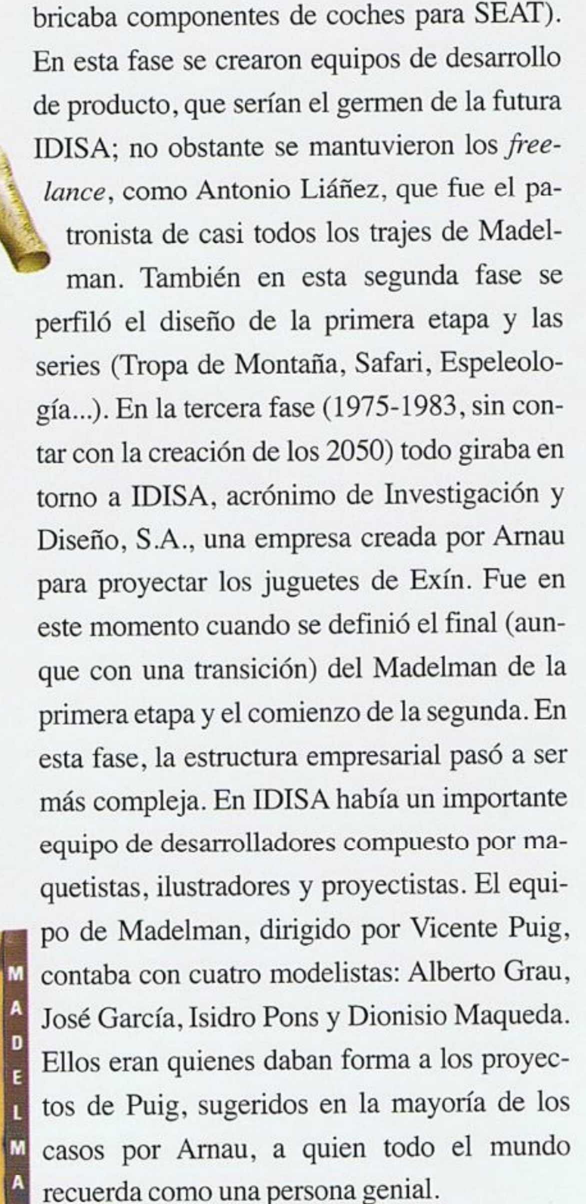
El surtidor de gasolina es una de las piezas con una magia especial que hace que todo el mundo se acuerde de ella. Es uno de los accesorios (sin contar los complementos) de mayor tamaño y complejidad de fabricación. El surtidor presentaba dos grifos, uno para la gasolina súper y otro para la normal, ambos realizados en una pieza aluminizada y unidos por una manguera que podía ser de color rojo transparente (la más antigua), rojo opaco o amarillo. Los primeros surtidores tenían la base de color blanco con una línea roja en el centro y la parte del cabezal de color amarillo; posteriormente, la base pasó a ser de color amarillo con la línea azul y el cabezal de color blanco. De todas formas, también se encuentran variaciones en cuanto al color de la raya. El surtidor más curioso es de Exín Mex que, en lugar de gasolina normal y súper, tenía gasolina extra.

El modelo Exín Mex, además de las diferencias características de la submarca, presentó un mono de trabajo diferente, de color azul eléctrico, cerrado en el pecho de forma perpendicular en lugar de oblicua, lo que lo convierte en una pieza original y muy difícil de conseguir.



El desarrollo de producto: los prototipos

El desarrollo y diseño de Madelman se puede atribuir a la relación establecida entre José María Arnau (Exín) y Francisco Andrés Pascual (Madel). Podríamos definir tres fases en el proceso de creación de los Madelman y en su evolución.



Arriba, uno de los primeros prototipos de Madelman realizado en resina (colección Jordi López); este tipo de piezas son las más deseadas por los coleccionistas. Abajo, seis prototipos de cajas de equipos básicos de la primera etapa, con ilustraciones diferentes e incluso accesorios y trajes distintos a los que se lanzaron realmente al mercado (fotografías colección Luis Andrés Campos).

Proceso evolutivo de Madelman

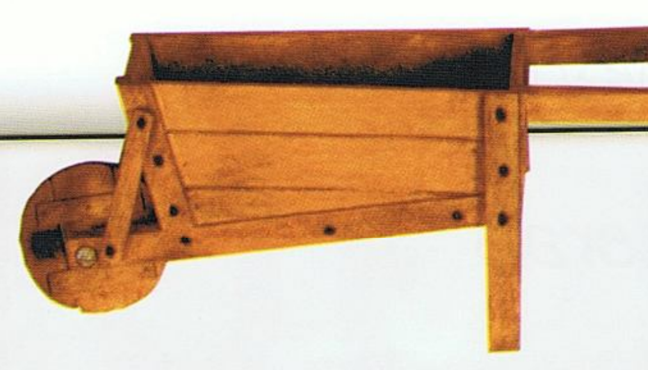
En la primera (1966-1970) se decidió la filosofía del producto, que básicamente se podría resumir así: "lo que hace un hombre de acción puede hacerlo un Madelman", y se inició con la creación del muñeco. Los modelos eran diseñados en Exín, en Barcelona, por modelistas de la casa como Jaume Vila (permaneció sólo hasta 1970). En la segunda fase (1970-1975) se incorporó el ingeniero industrial Carlos Sotelo, que se encargaba de controlar el concepto de los productos de Exín (Scalextric, Exín Castillos, Tente, Ibertren, etc.). Cada uno de los juguetes tenía un equipo específico de diseño y, concretamente, Madelman estaba coordinado por el genial proyectista Vicente Puig (hoy en día se le consideraría diseñador de producto), un hombre polifacético que de joven había sido cantante y, antes de trabajar para Exín, lo había hecho para FAESA (empresa que fabricaba componentes de coches para SEAT). En esta fase se crearon equipos de desarrollo de producto, que serían el germen de la futura IDISA; no obstante se mantuvieron los *free-lance*, como Antonio Liáñez, que fue el patronista de casi todos los trajes de Madelman. También en esta segunda fase se perfiló el diseño de la primera etapa y las series (Tropa de Montaña, Safari, Espeleología...). En la tercera fase (1975-1983, sin contar con la creación de los 2050) todo giraba en torno a IDISA, acrónimo de Investigación y Diseño, S.A., una empresa creada por Arnau para proyectar los juguetes de Exín. Fue en este momento cuando se definió el final (aunque con una transición) del Madelman de la primera etapa y el comienzo de la segunda. En esta fase, la estructura empresarial pasó a ser más compleja. En IDISA había un importante equipo de desarrolladores compuesto por maquetistas, ilustradores y proyectistas. El equipo de Madelman, dirigido por Vicente Puig, contaba con cuatro modelistas: Alberto Grau, José García, Isidro Pons y Dionisio Maqueda. Ellos eran quienes daban forma a los proyectos de Puig, sugeridos en la mayoría de los casos por Arnau, a quien todo el mundo recuerda como una persona genial.

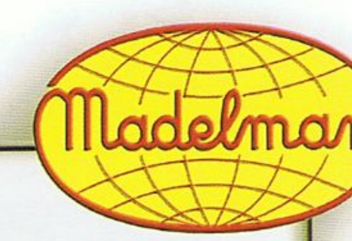
Resumiendo, la relación establecida entre José María Arnau y Fran-











cisco Andrés, por su gestión como dueños y generadores de concepto, puede ser considerada como el demiurgo del diseño de Madelman, cuyos ejecutores serían Vicente Puig y Carlos Sotelo.

Arriba, maquetas en madera realizadas para la carretilla y la pala. Abajo, plataforma, que se fabricó como reclamo para mostrar algunos modelos de Madelman en las tiendas; es una pieza dificilísima de la que se fabricaron poquísimas unidades.

STAFF DEL DISEÑO DE MADELMAN

FORMACIÓN DE LA IDEA
José María Arnau
(EXÍN)

DESARROLLO DEL NUEVO PRODUCTO Y DISEÑO
Carlos Sotelo
(IDISA)

ILUSTRACIÓN
Cortiella
Bargalló
Segrelles
Castell

DESARROLLO DEL PROYECTO
(DIBUJOS DE FIGURINES Y PLANOS)
Vicente Puig Pascual (Madelman)

MODELISTAS
Jaume Vila (EXÍN) sólo hasta 1970
Dionisio Maqueda (IDISA)
Alberto Grau (IDISA)
Isidro Pons (IDISA)
José García (IDISA)
Enrique Gerona (MADEL)

PATRONAJE
Antonio Liañez
Paquita Martínez

NUEVO PRODUCTO

CONTROL DEL PRODUCTO
José María Arnau (EXÍN)
Francisco Andrés Pascual (MADEL)

FABRICACIÓN Y CONTROL DE LA PRODUCCIÓN
Luis Andrés Campos
Francisco Andrés Pascual (MADEL)

LEYENDAS DE LOS COLECCIONISTAS

Resulta evidente que todo el proceso analizado generó infinidad de prototipos y maquetas. Cuando se decidía, por ejemplo, el traje definitivo para un pirata, en la sesión de trabajo había al menos cinco modelos diferentes para elegir; esto facilitó la circulación de infinidad de leyendas entre los coleccionistas, que hablan de modelos, como el legionario o el paracaidista, utilizados en los dioramas de Jaume Vila en las ferias de muestras. Si bien es verdad que estos modelos existieron, también lo es que nunca superaron la fase de prototipo.

El desarrollo y diseño de los Madelman es uno de los aspectos más interesantes para los coleccionistas y, quizás, el hecho de que el brusco parón de la marca Exín no dejara fuentes a las que acceder directamente, hace que aún sea más apasionante. Los coleccionistas siempre han soñado con encontrar una especie de grial, pero lo cierto es que los prototipos eran simplemente piezas de trabajo que, en la mayoría de los casos, dejaban de tener importancia una vez definido el producto final, y terminaron perdiéndose. Sin embargo, gracias a la colección fotográfica de Luis Andrés Campos (hijo del propietario de Madel), las imágenes de estos prototipos han llegado a manos de los coleccionistas.

Abajo, a la izquierda, Vicente Puig en una de las salas de proyectos. A la derecha, modelos de los cuatro prototipos de la segunda etapa; la exploradora (con botas altas de color blanco) y la corsaria se fabricaron en pequeñas cantidades con este formato, en cambio, el guerrero indio y la princesa se comercializaron con ropas diferentes a los prototipos.











Estación de servicio en Nueva Orleans (EE.UU.), en 1960. En aquella época, las gasolineras ofrecían un servicio completo de repostaje de combustible y revisión mecánica del coche.

Express. La segunda marca de gasolineras es Cepsa, que tiene una red de 1.600 establecimientos, en muchos de los cuales funcionan tiendas llamadas, muy apropiadamente, De Paso o Minimarket.

También están instaladas en España la británica BP, con 550 gasolineras que cuentan con Express Shoping o restaurantes Subway, la italiana Agip, con 350 gasolineras en las que las tiendas se llaman Ciao, la angloholandesa Shell, con 250 gasolineras, todas con tienda, la portuguesa Galp, con 200 gasolineras, también con tienda, y la francesa Total, que cuenta con boutique en la mayoría de sus 125 gasolineras. Las gasolineras de hoy no tienen nada que ver con las de antaño. Sin embargo, si bien el oficio ha perdido cierto encanto de otros tiempos, también es cierto que sigue siendo más o menos igual de peligroso que siempre en lo que respecta a los atracos. Por desgracia, los cambios que se han operado en las gasolineras no han ayudado a reducir los constantes, y casi clásicos, robos a gasolineras, más bien al contrario. En España, cada vez proliferan más las bandas especializadas en atracos a gasolineras.

Los camioneros y En ruta



En ruta (*Movin'on*) es una serie de televisión que la cadena estadounidense NBC realizó entre 1974 y 1976. Su argumento narra las aventuras de una pareja de camioneros procedentes de ambientes sociales distintos y con formaciones culturales diferentes, pero que, sin embargo, se complementaban a la perfección. Sony, interpretado por el veterano Claude Akins, era el mayor de la pareja de camioneros y el que menor nivel cultural tenía; además, era amante de usar los puños. Will, interpretado por Frank Converse, era más refinado y culto, incluso había estudiado derecho en la universidad, pero decidió hacerse camionero como reto personal. En 1973, un año antes de la creación de *En ruta*, en España se emitió *Los camioneros*, una producción propia con un argumento similar al de la serie estadounidense, en la que los protagonistas son Paco, interpretado por Sancho Gracia (esta serie popularizó al actor) y Lorenzo, interpretado por Carlos Otero. *Los camioneros* narra las aventuras de este par de camioneros en sus viajes por las carreteras de España.



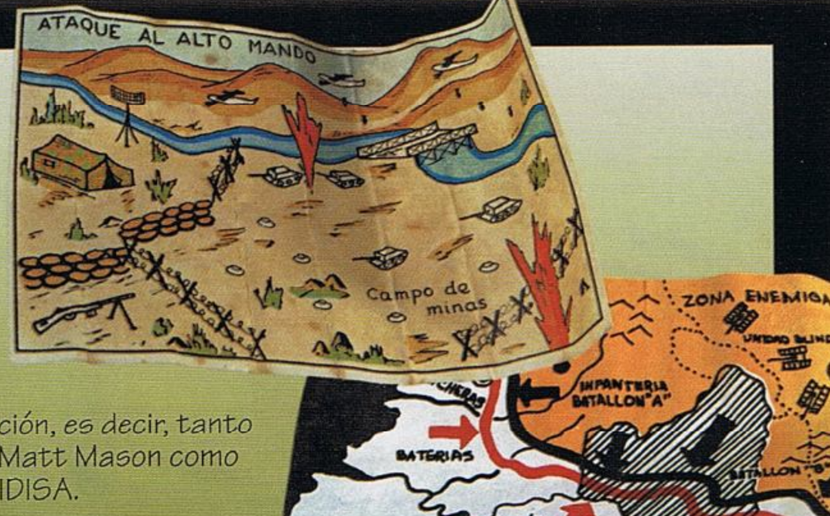
El Piloto de Helicóptero

El Piloto de Helicóptero, que hacía referencia a una profesión muy dinámica, era indispensable para jugar con el Helicóptero Madelman.

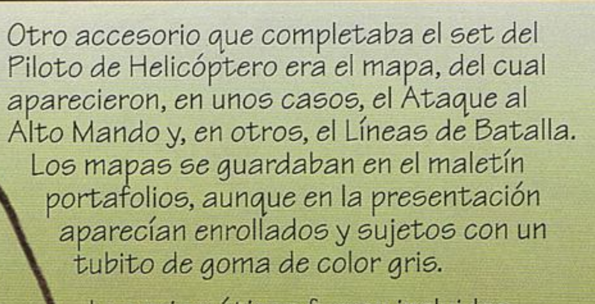
La actividad de un piloto de helicóptero está asociada a las ideas de aventura y habilidad. La formación de estos profesionales es dura y costosa, ya que su campo de actuación, tanto en el ámbito militar como en el civil, es muy amplio. Aparte del avión, el helicóptero hizo realidad la utopía de volar. Ya Leonardo da Vinci propuso y definió un rotor helicoidal como base del helicóptero, pero fue la pala de rotor de batimiento articulada, inventada en 1923 por Juan de la Cierva para su autogiro, lo que posibilitó el desarrollo del helicóptero. El Piloto de Helicóptero sólo se fabricó en formato individual. Este muñeco, con un diseño correcto y un resultado desenfadado, cromáticamente llamativo y versátil, por su indumentaria representaba a un piloto civil. Sin embargo, la dotación de accesorios fue algo escasa, lo cual no era importante si se tiene en cuenta que el Piloto fue una pieza diseñada específicamente para el Helicóptero y que el material para este tipo de profesión ha de ser ligero y estrictamente útil. Si bien es cierto que en la caja de la primera etapa aparecía pilotando aviones de guerra, también lo es que el diseño de esta caja estaba pensado para la serie Aviación, aunque luego no se diseñaron nuevos modelos. El motivo por el que nunca se fabricó un avión para Madelman fue el excesivo tamaño que debería tener atendiendo a la escala 1:11; el helicóptero permitía una proporción más adecuada en relación con la escala. De todas formas, en el juego, el helicóptero es la aeronave más versátil por su capacidad de volar lentamente, la maniobrabilidad y la posibilidad de despegar y aterrizar en un espacio pequeño. Por otro lado, un helipuerto necesita poco espacio y se puede simular en cualquier sitio. Un avión necesitaría grandes zonas para aterrizar y despegar para definir el mismo grado de realismo que ofrece el Helicóptero en el juego. Las aventuras del Piloto pasaban por realizar servicios sanitarios, militares y de rescate en los lugares más recónditos del mundo, garantizando el éxito de la misión como alternativa a cualquier otro vehículo, ya que el Helicóptero podía llegar a rincones inaccesibles con otros medios de transporte.



Otro accesorio que completaba el set del Piloto de Helicóptero era el mapa, del cual aparecieron, en unos casos, el Ataque al Alto Mando y, en otros, el Líneas de Batalla. Los mapas se guardaban en el maletín portafolios, aunque en la presentación aparecían enrollados y sujetos con un tubito de goma de color gris.



Los prismáticos fueron incluidos en el equipo de la segunda etapa y aparecieron los dos modelos de la colección, es decir, tanto los inspirados en el Matt Mason como los diseñados por IDISA.





El Piloto de Helicóptero apareció por primera vez en 1975, con la referencia 1.200, en versión individual. La ilustración de la caja mostraba un avión de reacción de la U.S. Air Force en lugar de un helicóptero, de manera que se definía con claridad una serie que jamás se desarrolló. Este set incluía la gorra azul, el portafolios marrón y el *walkie-talkie* diseñado por IDISA. En 1976, en la segunda etapa, el modelo fue relanzado en una caja en la que la ilustración hacía referencia al helicóptero. La única variación de esta nueva presentación con respecto a la anterior fue añadir los prismáticos y el mapa, pero se mantuvo la referencia 1.200. El Piloto fue el encargado de manejar los Helicópteros Madelman que fueron descritos en las páginas 210, 211, 212 y 247. Recordemos que este complemento fue premiado, en 1976, con el Stichting Goed Spel Goed y, en 1977, con el Aro de Oro de la Feria del Juguete de Valencia, siendo el complemento más premiado de Madelman en Europa y el baluarte de la marca. En la imagen aparece la única caja que nos quedaba por mostrar, magníficamente ilustrada, en la que aparecen los helicópteros en acción y el piloto luciendo un casco que nunca se fabricó.





En la versión mexicana del Piloto de Helicóptero, con referencia 2.571, se cambiaron los colores de la cazadora, utilizando un tono azul más oscuro, y los pantalones amarillos, en algunos modelos, se fabricaron también en blanco; la gorra también se fabricó en un color más oscuro. Obsérvese la parte posterior de la caja, donde, en lugar de la bandera española e inglesa, aparecen la mexicana y estadounidense para indicar los idiomas castellano e inglés, respectivamente.

Montaplex es la marca más conocida de sobres sorpresa de las décadas de 1960 y 1970. Estos sobres costaban cinco pesetas y se vendían en los puestos de chucherías y quioscos; eran de papel y solían traer soldaditos y vehículos dispuestos en "coladas" de plástico, habitualmente a escala 1:32 (aunque hubo otras proporciones dependiendo de la serie). Esta marca tenía una serie llamada Monta-Man, cuyo personaje era un pequeño muñeco articulado de plástico (hubo dos tamaños) que iba acompañado de diferentes objetos. Una pieza curiosa era la que contenía un helicóptero, que estaba basado en el de Madelman, hasta el punto de que la ilustración del sobre sorpresa era exactamente la del helicóptero Madelman de color amarillo.



Los ilustradores de las cajas de Madelman

Cortiella, Bargalló, Castell y Segrelles

Aunque el dibujo se considera lo más genuino del pensamiento creador, la ilustración, a pesar de haber logrado su autonomía artística y un prestigio, ha pasado en muchas ocasiones, tristemente, de forma anónima. Esto sucede, por ejemplo, con las magníficas ilustraciones de las cajas de Madelman: en ellas, el dibujo y la proyección sentimental que de él emanaba vivieron un esplendor anónimo.

Sólo en dos cajas, concretamente en las de Misión Safari y Misión Campaña (ver páginas 56 y 57), aparecen firmadas, en la esquina inferior izquierda, por Rafael Cortiella. Teniendo en cuenta que éstas son, junto con las cajas rojas, las primeras presentaciones de la colección, podemos considerar a Cortiella como el precursor del estilo de ilustración de Madelman. Cortiella fue uno de los dibujantes catalanes con más prestigio internacional en la década de 1970, y su personaje más conocido en el cómic es Comando Roy. Cortiella, además de trabajar para diversas editoriales, puso su genio al servicio de empresas jugueteras como Comansi.

A partir de las Misiones de Madelman aparecieron varios estilos de ilustración, pero como los dibujos de las siguientes cajas salieron sin firmar, es muy difícil saber si pertenecían a varios autores o simplemente se trataba de diferentes técnicas realizadas por un mismo artista. En la mayoría de las ilustraciones de la primera etapa, el material utilizado es óleo sobre cartoncillo y, en algunos casos, guache, técnicas pictóricas muy utilizadas en aquella época.

En la segunda etapa de Madelman, la ilustración siguió la misma temática, pero las técnicas de coloración se ampliaron a rotuladores tipo Pantone. En esta fase colaboraron en IDISA los mejores dibujantes del momento, como Josep Maria Bargalló, profesional in-

Arriba, una de las primeras ilustraciones realizadas para el packaging de Madelman, firmada por Rafael Cortiella. Abajo, algunas de las traseras de las cajas de los equipos básicos de la segunda etapa que muestran su maestría en el uso del dibujo y el color.





creíble especializado en *packaging*, que nunca se relacionó con el mundo editorial. Sus dibujos dominaban de forma depurada todas las técnicas, en especial rotuladores y óleo al estilo estadounidense, con escenas llenas de dinamismo y movimiento. Precisamente a él se atribuyen la mayoría de las representaciones realizadas en las cajas de Madelman. M. Castell también trabajó para IDISA, para la que realizó los carteles publicitarios de Exín con un trazo muy suelto y utilizando rotuladores Pantone. Asimismo, el grandísimo Vicente Segrelles (creador del personaje de cómic El Mercenario) pintó óleos sobre papel para IDISA. De este autor destacan las pinturas de Tente e Ibertren. Por su parte, Fernando Fernández (Delta 99) colaboró con IDISA en la confección de folletos de instrucciones y cubiertas de las cajas de naves espaciales de Tente. Este grupo de ilustradores catalanes era más conocido en Europa y Estados Unidos que en España.

OTROS ILUSTRADORES

Otros creadores que ilustraron *packaging* de juguetes fueron los hermanos Blasco (Jesús, Adriano, Alejandro y Pili), uno de los equipos más interesantes del cómic español con personajes como Cuto, Zarpa de Acero y sus ilustraciones para Capitán Trueno. Otro artista que dedicó parte de su quehacer al mundo del juguete fue Vicente Ballestar, un gran acuarelista que realizó muchísimos trabajos para Comansi. En la actualidad, todos ellos se dedican a la pintura y la verdad es que crearon toda una forma de representar, una

INDUSTRIAS PLASTICAS











madelman





madelman cosmic









El logotipo de Madelman experimentó una evolución a lo largo de la vida del producto. De arriba a abajo, pueden verse ordenados cronológicamente los logos de 1968 a 1987. A la derecha, cuatro de los cinco cómics de Madelman 2050.

corriente plástica que conmovía a los niños de la época con sus dibujos, que los preparaban para las más increíbles aventuras, especialmente las ilustraciones a línea, a modo de cómic sin texto, de los laterales de las cajas, que con sólo verlas introducían al niño en el juego. Estos dibujantes van desapareciendo y con ellos también desaparecen los tebeos autóctonos de nuestros quioscos, sustituidos por los cómics de superhéroes estadounidenses y de manga.

Otras figuras de acción, como Geyper Man o Big Jim, tenían sus publicaciones en formato cómic; en el caso de Madelman esto no sucedió hasta el lanzamiento de los Madelman 2050, en cuyos *blister* se incluía un pequeño cómic que introducía toda la acción. También las hojitas de instrucciones tenían ilustraciones de concepción técnica, la mayoría dibujadas por Vicente Puig.





El helicóptero

Con poco más de medio siglo de existencia, el helicóptero se ha convertido en un vehículo habitual en los cielos de medio mundo, y en la actualidad es utilizado tanto en la guerra como en diversos servicios civiles, sobre todo de emergencia.

En la antigua China existía un juguete, llamado trompo volador, que, al tiempo que giraba a toda velocidad, se iba elevando en el aire, y descendía al suelo a medida que perdía potencia. Popularizado en Europa en el siglo XV, se dice que este juguete fue el inspirador del primer diseño de un helicóptero, obra, cómo no, del gran Leonardo da Vinci, que en este caso parece que incluso construyó un pequeño modelo.



LOS PRIMEROS MODELOS

La base de los actuales helicópteros es un modelo de rotor realizado por los franceses Launoy y Bienvenu en 1784, que fue perfeccionado en 1792 por el británico Cayley. En el siglo XIX se construyeron algunos primitivos helicópteros con motor de vapor que lograron volar por breves instantes. En 1907, ya con motor de gasolina, Paul Cornu fue el primero en conseguir hacer un vuelo vertical aunque muy breve.



Arriba, Igor Ivanovich Sikorsky (1889-1972), el primer hombre que realizó un vuelo vertical, en su helicóptero.



Abajo, una flotilla de helicópteros estadounidenses sobrevuela el campo de batalla de Bong Son (Vietnam).

Tras muchas investigaciones y experimentos, entre los que destacó sobremanera el autogiro del español Juan de la Cierva, que hizo su primer vuelo en el aeródromo de Getafe el 17 de enero de 1923, el primer helicóptero moderno fue el VS 300, obra del ruso, nacionalizado estadounidense, Igor Sikorsky, que logró la proeza de mantenerse en el aire durante una hora y media el 6 de mayo de 1941. Al año siguiente, otro de sus modelos, el XR-4, recorrió 1.200 km por etapas, en cuatro días.

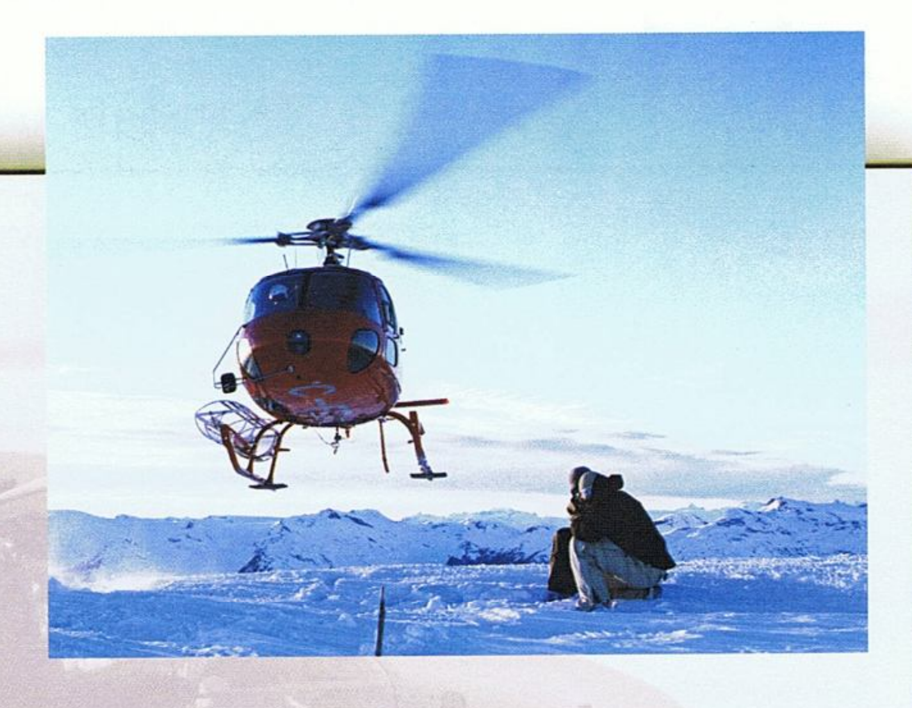
UTILIZACIÓN EN CONFLICTOS BÉLICOS

En 1941 el mundo estaba en plena guerra y el helicóptero tuvo ocasión de participar en la contienda, si bien en casos muy limitados y puntuales, como misiones de abastecimiento

de tropas e incluso de rescate en el teatro de operaciones de Birmania. En realidad, el primer cuerpo de helicópteros de guerra fue creado en 1947 por el ejército estadounidense.

En la guerra de Corea (1950-1953), el helicóptero ya tuvo una presencia bastante notoria y fue fundamentalmente utilizado en el traslado de heridos, pero jamás en misiones de combate. Vietnam fue la verdadera "guerra de los helicópteros". En ella, Estados Unidos perdió 5.000 de estos aparatos, 1.000 de ellos sólo en 1968 y otros tantos en 1969. Eran los famosos modelos Chinook y Cobra. Aunque fueron los franceses los primeros en utilizar helicópteros armados con ametralladoras y lanzacohetes (en la guerra de Argelia, a principios de la década de 1960), fue en la guerra de Vietnam, iniciada en 1965, donde se extendió el empleo del helicóptero en combate. Éstos, además de utilizarse para el transporte y despliegue de tropas, en ocasiones bajo fuego enemigo, también participaron en misiones de rescate de soldados en situación apurada y se usaron como arma contra el enemigo, lanzando misiles o ametrallando.

La movilidad que los helicópteros dieron a las fuerzas estadounidenses introdujo un nuevo elemento táctico en la guerra. Antes, los frentes se mantenían con los combatientes a uno u otro lado; ahora, con los helicópteros, se podían trasladar tropas dentro del territorio enemigo para asestar certeros golpes. Cierto que los estadounidenses acabaron perdiendo la guerra, y es célebre la imagen de los helicópteros saliendo de la embajada de Saigon, ante el avance del Vietcong. Desde entonces, sin embargo, la aportación del helicóptero ha sido decisiva en casi todos los conflictos que ha habido.



El helicóptero es un aparato que se ha mostrado muy útil en operaciones de rescate, especialmente en zonas de complicado acceso como las altas cumbres de montañas (arriba), así como en la extinción de grandes incendios forestales (abajo).

Utilización en labores civiles

Pero el helicóptero tiene muchas utilidades civiles. Destaca sobremanera su aportación en situaciones de emergencia. En efecto, el helicóptero ha salvado muchas vidas trasladando heridos desde las zonas de accidentes o catástrofes hasta los centros hospitalarios. También ha rescatado a muchas personas en situación de grave peligro, desde montañeros colgados sobre una escarpada ladera, hasta marineros cuyo barco se ha hundido en medio de una tormenta. Y en la actualidad es raro un gran incendio en cuya extinción no participen varios helicópteros, capaces de arrojar grandes cantidades de agua sobre las llamas.

Además, el helicóptero es el medio de transporte y comunicación más rápido y fiable en determinados ámbitos. Por ejemplo, todas las plataformas petrolíferas, así como las estaciones polares, cuentan con él para los suministros, inspecciones o cualquier tipo de emergencia.







En cuanto a sus usos policiales, el helicóptero sirve, por ejemplo, para el control de carreteras, así como para la vigilancia de costas y la persecución de delincuentes en ambos ámbitos.

En Estados Unidos, todas las grandes cadenas de televisión cuentan con una flotilla de helicópteros que operan como unidades móviles y cubren diversas noticias e informan sobre el estado del tráfico, pero en su gran mayoría son utilizados para televisar las célebres persecuciones policiales que se producen a lo largo y ancho del territorio federal. Un empleo algo fútil, pero curioso, de este prodigioso ingenio volador.

Las grandes cadenas de televisión estadounidenses utilizan el helicóptero para tener una información puntual del tráfico, así como para acompañar las más trepidantes persecusiones policiales.

En el campo, el helicóptero ha suplantado, en algunos casos, a las avionetas de fumigación, y su capacidad de estabilizarse en el aire incluso le permite ser empleado para la siembra en misiones de reforestación.

Por último, la facilidad del helicóptero para aterrizar en espacios muy reducidos ha permitido que ciertos magnates, o cargos oficiales, lo utilicen casi a diario para asistir a reuniones, aterrizando en la azotea de edificios de multinacionales o de organismos oficiales.

Guardianes del Espacio



En 1966 se estrenó en Televisión Española la serie *Guardianes del Espacio* (cuyo título en inglés era *Thunderbirds*), producida por Gerry Anderson, el creador del *Supermarionation*. *Guardianes del Espacio* era una serie de ciencia ficción situada en un tiempo futuro y estaba realizada con marionetas, que recordaban tremendamente a los Madelman, sobre todo en aquellas televisiones en blanco y negro. Así, muchos niños, cuando vieron por primera vez en los anuncios de televisión el lanzamiento de los Madelman, confundieron a éstos con los personajes de *Guardianes del Espacio*.

La aventura de la serie televisiva se inicia en el 2065 y los protagonistas son los miembros de la familia Tracy (Scott, Virgil, Alan, Gordon y John), que trabajan en Internacional Rescue, una organización de defensa equipada con las naves Thunderbirds. Estas naves entran en acción en momentos de peligro para la humanidad y pueden controlar el mar, la tierra, el aire y el espacio exterior. Otros personajes de la serie fueron lady Penélope, Creighton-Ward, Parker y el científico Brains.



Madelman

El Tropa Expedición Polar

El Tropa Expedición Polar, también conocido como el Esquiador Blanco, se convirtió tan pronto como apareció en un valor insustituible en las aventuras de acción de los Madelman en territorios helados.

El Esquiador, uno de los modelos más antiguos de la colección, se comercializó en una caja roja, en 1968, con la referencia 102. El Tropa de Montaña, nombre que adoptó el esquiador en sus inicios, reapareció en 1971, con la referencia 1.032, formando parte de la serie Expedición Polar, lo cual es curioso porque su uniforme responde al de un soldado. Por este motivo, hay quien considera que sería mejor haberlo incluido como Esquiador en la serie Tropa de Montaña, ya que este modelo cubría, como ocurre en el ejército real, la sección de esquiadores escaladores de la Tropa de Montaña. En realidad, aunque la casa Madel siempre lo presentó como el compañero de aventuras de los Exploradores Polares, este modelo podía compartir perfectamente aventuras tanto con los soldados de los Tropa de Montaña como con los esquimales de la serie Expedición Polar, los cuales, con sus trajes marrones de pana, contrastaban con el uniforme blanco del Tropa Expedición Polar.

En el lanzamiento del superequipo Estación Polar de la segunda etapa, nuestro modelo adquiría dimensiones de investigador científico más que de militar.

El modelo de soldados de tropa tiene un antecedente en las figuras de acción estadounidenses, concretamente el Gi Joe 7531 Ski Patrol Set, comercializado en 1965, en el que se presentaba un muñeco con un uniforme muy parecido al de Madelman. Esta tipología de uniforme, realizado en riguroso blanco, permitía un camuflaje perfecto en territorios nevados. Con probabilidad estarían inspirados en los soldados reales, ya que, en la Segunda Guerra Mundial, fueron utilizados por el ejército alemán en la campaña de Rusia y por la División Azul del ejército español. Hoy en día, estos uniformes blancos son los habituales de las compañías de esquiadores escaladores de montaña.

El Madelman esquiador acabó dando razón al eslogan comercial que rezaba: "Con Madelman y tu imaginación pasarás horas maravillosas".

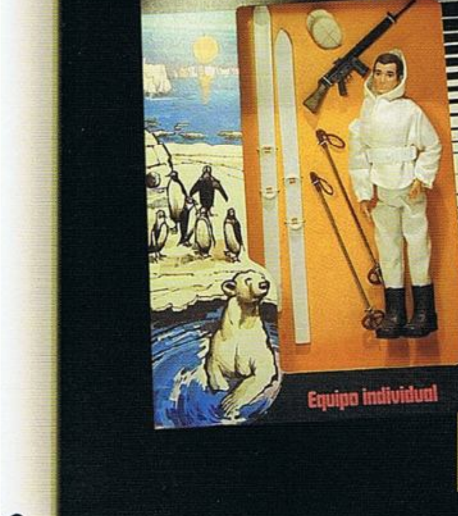




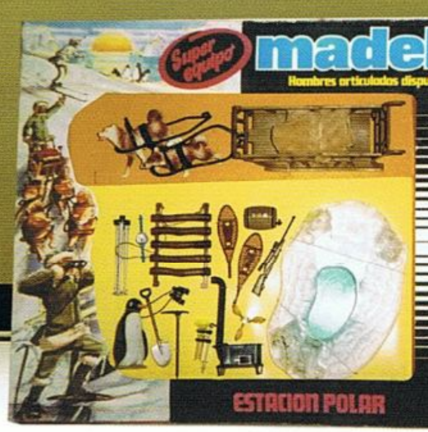
El Tropa Expedición Polar apareció por primera vez en caja roja, en 1968, con la referencia 102. Para este modelo se utilizó el maniquí de los ojos pintados, que hoy constituye una pieza mítica. Además del muñeco, la caja incluía los esquís y los bastones (las primeras unidades no tenían la gorra montañera y, en lugar de un rifle, llevaban unos prismáticos tipo Matt Mason). En el catálogo de 1971, apareció el equipo individual Tropa Expedición Polar con la referencia 1.032; este equipo utilizó la misma caja que toda la serie Expedición Polar e incluía con exactitud las mismas piezas que el modelo de la caja roja, pero se cambiaron los prismáticos por un rifle, que a su vez, posteriormente, se sustituyó por un cetme.

En la segunda etapa se reeditó el Tropa Expedición Polar, con la misma referencia 1.032, en el nuevo formato de caja característico de esta etapa y con las variaciones resultantes de la adaptación de tamaño a los accesorios de esta etapa, como son la gorra, que ahora era más pequeña, y las nuevas botas. Siempre se echó de menos un Tropa Expedición Polar en equipo básico.

La gran novedad de esta etapa fue el lanzamiento, en el catálogo Madel *Tus juegos favoritos* de 1982, del superequipo Estación Polar (ver págs. 116-117) con la referencia 804. En este superequipo se actualizó la presentación del set y se sustituyó el modelo de Explorador Polar con el traje de pana por el blanqueado y reluciente Tropa Polar. No obstante, los esquís eran de color marrón y se incluía de nuevo un rifle en lugar del cetme. Además, este set contaba con un trineo con dos perros y el cartón de accesorios de la caja referencia 605, dotada con el témpano de hielo, la estufa-cocina, un trineo básico (el del trampero), dos raquetas de nieve de color marrón, unos prismáticos, un anemómetro, un pico, una pala y el pingüino. Este superequipo fue una de las últimas propuestas de la casa Madel.









Este modelo es uno de los más antiguos en cuanto a su comercialización. A pesar de ello, se conserva bastante documentación fotográfica de él, gracias a los dioramas que la casa Madel exponía en las ferias del juguete, como las de Valencia de 1969 y 1970. Estos stands estaban repletos de dioramas, realizados en su mayoría por el modelista Jaume Vila.
Las atractivas escenas de esquiadores que pueden observarse en las imágenes debieron de dejar con la boca abierta a más de un comercial y distribuidor juguetero. Con presentaciones como éstas, el éxito de Madelman estaba asegurado. Actualmente, las fotografías de los dioramas de las ferias del juguete de Valencia se han convertido en objetivo de los coleccionistas, así como las fotos de los escaparates de los grandes centros comerciales en los que, durante las campañas de Reyes de la década de 1970, se mostraron gigantescos dioramas de los Madelman.





Los catálogos de Madelman

Los catálogos de Madelman son otro de los objetos de culto para los madelmaníacos coleccionistas, por lo que en algunos casos alcanzan precios realmente desorbitados. Su valor más importante es que han facilitado a los coleccionistas la catalogación (nunca mejor dicho) de toda la producción de Madelman. Veamos cuáles son los catálogos por orden cronológico.



PRIMERA ETAPA

1970: Nueva serie equipos básicos. Se trata de un díptico en el que se describen seis equipos básicos (Tropa de Montaña, Hombre Rana, Espeleólogo, Mecánico, Expedición Polar y Socorrismo de Campaña), seis cajas individuales (Comando, Esquiador, Marinero, Hombre Espacial, Cazador y Porteador) y dos misiones completas (Safari y Campaña).

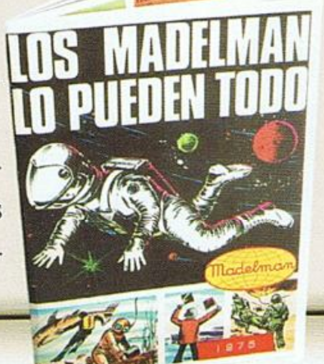
1971: Nuevos amigos para ti (sólo en castellano). Es un catálogo de ocho páginas en las que aparecen los mismos equipos que en el anterior, más los nuevos individuales (Zapador, Escalador, Espeleólogo, Skies, Raquetas, Reconocimiento, Demolición, Marinero Servicio Portaaviones, Transmisiones, Policía Militar y Socorrismo de Campaña).

1972: Nuevos amigos para ti (en varios idiomas). Con ocho páginas, es muy parecido al anterior, pero desaparecen las misiones y presenta los superequipos Estación Polar e Investigación Submarina.

1972: Nuevos amigos para ti. Con 12 páginas, incluye los nuevos equipos individuales (Comando, Marinero y 2001), los básicos (Policía Montada y Trampero) y se presentan los complementos y accesorios en caja amarilla.

Los catálogos Madelman son fundamentales para datar la colección. En esta página, pueden verse los de la primera etapa y, en la página siguiente, los de la segunda.





1973: Nuevos amigos para ti. Con 12 páginas, es igual al anterior, pero presenta al Infantería de Marina individual y al Buzo básico.

1974: Los Madelman lo pueden todo. En este nuevo formato, con 24 páginas, se presentan los nuevos equipos individuales (Piloto de Pruebas, Mecánico de Boxes, Policía Montada y Trampero), los básicos (Antitanque, Guerrillero y Pirata) y los superequipos (Alto Mando, Kenya Safari y Capitán Pirata).

1974: Los Madelman lo pueden todo. Los posters. Se realizaron cuatro versiones de este catálogo que, en realidad, era un desplegable con un póster en una de sus caras y el catálogo propiamente dicho en la otra (Submarinismo, Capitán Pirata, Trampero y Policía Montada del Canadá). Analizaremos estos modelos con más detalle en el próximo capítulo.

1975: Los Madelman lo pueden todo. Con 28 páginas, incorpora equipos individuales (Pata Palo, Jim Black y Piloto de Helicóptero), básicos (Capitán Pirata, aunque no llegó a salir al mercado, y Guía Safari). También aparecen los helicópteros.

1975: Los Madelman lo pueden todo. También con 28 páginas, es casi idéntico al anterior, pero desaparece el Capitán Pirata básico, así como las cajas amarillas de accesorios.

SEGUNDA ETAPA

1976: Nuevos equipos básicos. Con este díptico se inicia la segunda etapa de Madelman. Los nuevos modelos son los básicos: Corsario, Sheriff, Buscador de Oro y Jefe Indio.







1981: Madel, tus juegos favoritos. Con 16 páginas en formato grande, presenta el Hombre Verde, el Guía de Caravana y Dick el Tuerto.

1977: Los Madelman en acción. Con 20 páginas en formato acordeón, este catálogo es recordado porque en la portada aparece el Sheriff. Los nuevos básicos que presenta son: el Guerrero Indio, la Corsaria, la Exploradora, la Princesa india y la Enfermera. Aparece el caballo alazán y el cayuco. Existen dos versiones del catálogo, uno impreso por Hauser y Menet y la otra por Pauta.

1977: Los Madelman en acción. Con 32 páginas desplegables, en la portada aparecía el Madelman 2001. Presentaba los nuevos individuales (Operaciones Especiales, Hechicero, Cowboy, Cuatrero, Pluma Rosa, Explorador Indio, Sargento del 7° y Supermán), el equipo doble Colonos y el superequipo Pieles Rojas. También presentaba la carreta, la posición fortificada, el caballo tordo, el *tipy* y los *buggys*.

1980: Los Madelman en acción. Con 20 páginas, la portada es un dibujo con técnica mixta. Incluye, junto a la ametralladora del Oeste y los Cósmic (Piloto, Comandante e Investigadora), la nave M7X.

1980: Los Madelman en acción. Con 20 páginas, la portada tiene un dibujo con rotulador con poco detalle. Como novedad presenta el Capitán del 7° de Caballería y el Explorador Safari.

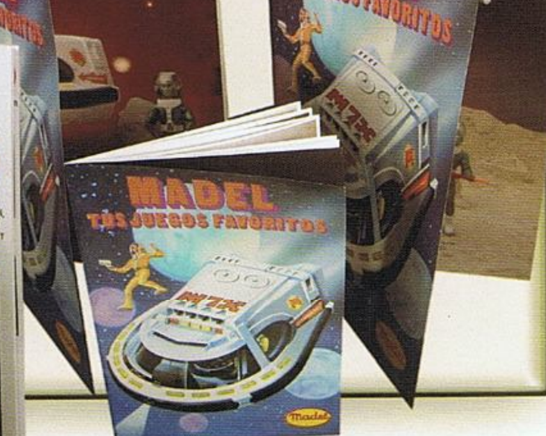
La colección completa de catálogos Madelman reúne doce de la primera etapa (si consideramos los cuatro posters Los Madelman lo pueden todo*) y siete de la segunda; es decir, en total se editaron diecinueve catálogos.*

1982: Madel, tus juegos favoritos. Con 20 páginas en formato pequeño, incluye los individuales: el Patrulla Espacial y el Picador de Mina, la M7X Intercomunicador y el superequipo Estación Polar. Este catálogo tiene erratas en referencias y algunos nombres. En algunos casos adjunta una hoja con los últimos modelos (el Arquero Rojo, el Enmascarado, el Enlace Cósmico y el superequipo Canadá).

1982: Madel, tus juegos favoritos. Con 20 páginas en formato grande, presenta la misma información que el anterior, pero sin erratas. Tal vez éste sea el catálogo de Madelman más difícil de encontrar.

Cabe apuntar que también son considerados catálogos las tarifas de precios, y que existen catálogos exclusivos para el extranjero que analizaremos más adelante.









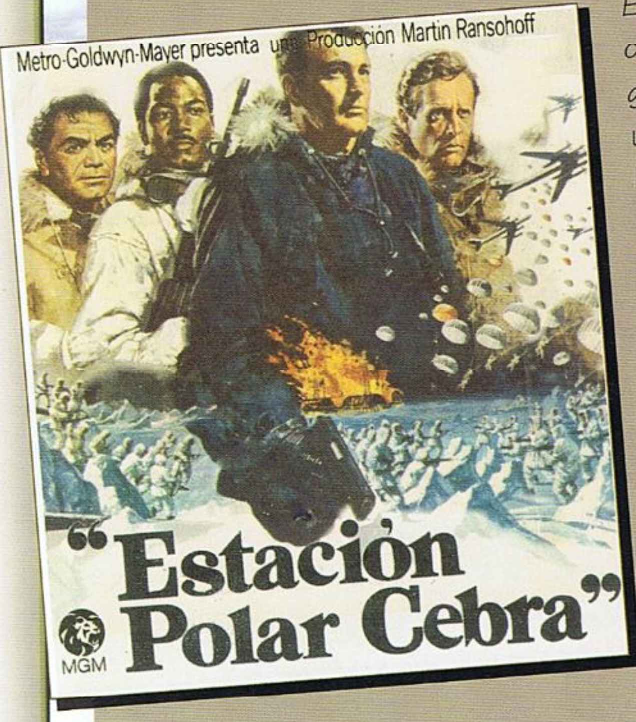
Dos soldados rusos se preparan para el combate en una zona cercana a Grozny, en Chechenia.

Las modernas guerras de los Balcanes empezaron en 1991 y dieron inicio a la desintegración de la antigua Yugoslavia. Se trató de una sucesión de conflictos, desde Croacia a Kosovo pasando por Bosnia, en los que se vivieron crudos inviernos de intensos combates. Aquellas guerras terminaron en 1999.

En el caso de Afganistán, el país fue invadido por los soviéticos el 27 de diciembre de 1979. Aquella guerra se convirtió para ellos en un infierno que los medios de comunicación calificaron como "el Vietnam de la nieve". Ahora, desde el 2002, son los estadounidenses quienes se enfrentan en las escarpadas montañas de Afganistán, nevadas en invierno, a los talibanes.

Finalmente, la de Chechenia, iniciada en 1994, es otra guerra que muchas veces ha tenido como escenario regiones nevadas y en la que Rusia se ha visto muy comprometida, sufriendo, como en Finlandia y Afganistán, graves reveses, que seguramente no se conocerán con precisión hasta dentro de muchos años.

Estación Polar Cebra



Estación Polar Cebra (1968) es una película muy entretenida, cuya narración nos sitúa en el centro de las tensiones de la guerra fría. La intriga corre a cargo de las estratagemas de un espía y un agente estadounidense, que tienen como misión llegar a la estación polar Cebra a bordo de un submarino nuclear. En la estación deberán encontrar un microfilm perdido, con información sobre el bando soviético. Todo esto, sumado a los ambientes polares en los que se desarrollaba la acción, proporcionaba argumentos más que suficientes para el juego con los Madelman. Esta película, dirigida por John Sturges, contó con un gran reparto: Rock Hudson, Ernest Borgine, Patrick McGoohan, Jim Brown, etc. Fue nominada a dos Oscar en 1968: a la mejor fotografía y a los efectos especiales. *Estación Polar Cebra* no sólo incentivaba a jugar a "aventurar polares" con los Madelman, sino que, casualmente, también se llamaba como el superequipo del Tropa Expedición Polar.

Madelman

La Tienda de Campaña

La Tienda de Campaña era una morada polivalente, efímera y portátil que servía de cobijo a los Madelman en la aventura «todoterreno».

Además del *tipy* indio (pág. 162), la casa Madel fabricó una tienda de campaña, de la que hubo tres versiones: la militar, la safari de color caqui y la safari de camuflaje.

La tienda de campaña de safari apareció por primera vez en 1969 como accesorio de la mítica Misión Safari (ref. 140). Esta tienda, realmente desmontable y plegable, estaba formada por un suelo de color marrón, cinco mástiles grises y una lona de color caqui. Por su estructura respondía al estilo canadiense, es decir, el formato más popular y conocido hasta la aparición de las tiendas de tipo iglú, que permiten un mejor aprovechamiento del habitáculo y son más fáciles de instalar. Aun así, en la actualidad las tiendas de campaña de gran tamaño dedicadas a comedores, hospitales de campaña, puestos de mando, etc., siguen siendo estructuralmente de tipo canadiense. Por su forma triangular, dichas tiendas hacen que la lluvia se deslice con rapidez hacia el suelo. A diferencia de las tiendas reales, la de Madelman no poseía doble techo, lo que no constituía ningún inconveniente para que, en el juego, el niño dejase volar su imaginación y resguardase en ella a los Madelman de las inclemencias del tiempo, tanto si se trataba de nieve, como de fuertes lluvias o de vientos huracanados.

Las telas utilizadas en la confección de las tiendas de campaña, así como todos los tejidos para las ropas de Madelman, eran fabricadas por Industrias Textiles Juan P. Blanch (JUBLAN, S.A.), una empresa que, en la década de 1970, estaba especializada en tejidos estampados y calandrados específicos para la industria juguetera española.

Las tiendas de campaña son un símbolo del contacto directo con la naturaleza, por lo que se convirtieron en un artículo indispensable en los deportes de montaña y aventura. La Tienda de Campaña de Madelman permitía a la imaginación escapar del entorno próximo y acampar en los más recónditos y apasionantes espacios naturales.



La serie dedicada al safari tuvo una buena dotación de complementos, como el Jeep Safari. Este todoterreno de Madelman es el mismo modelo que el Jeep Militar, pero con un aspecto más deportivo, con la carrocería de un tono crema que casi alcanza el blanco y las llantas de las ruedas de un rojo intenso. Se comercializó por primera vez en 1969 en la Misión Safari (ref. 140), y aquel primer modelo fue conocido como "asientos duros", ya que los asientos formaban parte de la misma pieza que la carrocería del jeep. La principal característica de este vehículo era la ausencia de pegatinas o de decoración, es decir, era de un solo color.

Como complemento independiente, el Jeep Safari se comercializó en 1973, con la referencia 704. Este modelo mantenía los asientos duros e incorporaba unas pegatinas. En efecto, en la parte superior del capó aparecía dibujada la cabeza de un león (que recordaba más una serie de dibujos animados que a un león salvaje); en el parabrisas tenía una pegatina en la que se marcaban las piezas capturadas (tres elefantes, dos rinocerontes y cuatro leones); en lateral izquierdo, otra pegatina señalaba la ruta del safari que se debía seguir y, finalmente, en el parachoques delantero lucía la matrícula X A A 37-6402.

En 1980, durante la segunda etapa, se cambiaron los asientos duros del jeep por unos de loneta verde con la estructura de plástico negro, que se adaptaban mucho mejor a los Madelman. El vehículo conservó las pegatinas del modelo anterior.

En 1981 apareció una gran caja en la que se presentaba el Jeep Safari con remolque, con la referencia 723, y que costaba 1.272 pesetas. Estas cajas son las menos conocidas, pues en el momento de su lanzamiento el final de Madelman estaba próximo.



El remolque safari, al igual que el jeep, apareció en 1969 como accesorio de la Misión Campaña. Este primer modelo, que no tenía toldo y que se diferenciaba de los posteriores por carecer de orificios para colocar los mástiles de soporte de la loneta del toldillo, es el más difícil de conseguir. En 1976 se comercializó como complemento independiente un nuevo remolque con la referencia 714. Este modelo seguía la estética del Jeep Safari, con un color crema muy claro y las llantas de color rojo; además, incorporaba un toldo o capota con el mismo estampado del traje del Guía Safari.

El Buggy Kenya fue otro de los modelos desarrollados por Madel a partir del Coche de las Dunas de la casa Froba. Salió al mercado en 1978 con la referencia 719 (ver pág. 213). En este modelo se utilizó el color caqui de fondo con grandes manchas marrones para establecer un sistema de camuflaje y relacionarlo con los safaris.

Los posters de Madelman

Los posters de Madelman no sólo eran carteles: la cara posterior del póster, en la primera etapa, era un catálogo y, en la segunda, presentaba un manual de instrucciones.

La primera etapa

Los posters de Madelman de la primera etapa son un genial trabajo gráfico, generoso en su simplicidad pero que consiguen captar la atención y transmitir la idea de personificación y aventura implícita en estos muñecos. Los parámetros de conexión con los niños son indiscutibles y están dirigidos claramente a incitar la pasión por el juego.

Estos desplegables de papel de 48 x 69 cm son, sin duda, verdaderas joyas para el coleccionista, y suelen alcanzar precios desorbitados en las subastas de Internet. Los posters-catálogo sólo aparecían en los superequipos, razón por la cual son difíciles de conseguir (los superequipos eran las presentaciones más caras y, por tanto, las menos difundidas, lo que hace que existan pocos ejemplares). Se ilustraron cuatro modelos: el Trampero, el Policía Montada del Canadá, el Capitán Pirata y, el más desconocido y complicado de conseguir, el Hombre Rana. La parte posterior de estos carteles correspondía al catálogo *Los Madelman lo pueden todo* de 1974.

En realidad, los posters siguieron los parámetros del cartelismo de la época: una ilustración atractiva, un texto breve y el logotipo de marca. No eran posters pensados como reclamo comercial para tiendas o almacenes, sino que estaban orientados a la mitificación de alguno de los modelos de Madelman. Tristemente, los posters no presentan firma alguna que permita identificar a su ilustrador, tan sólo aparece la marca de la empresa de publicidad Reclamo y el depósito legal B 25.716-1974.

ESTOS SON LOS MADELMAN QUE HACEN VIVIR LAS MAS APASIONANTES AVENTURAS
S SUPER EQUIPOS
B EQUIPOS BASICOS
I EQUIPOS INDIVIDUALES
A ACCESORIOS
C COMPLEMENTOS

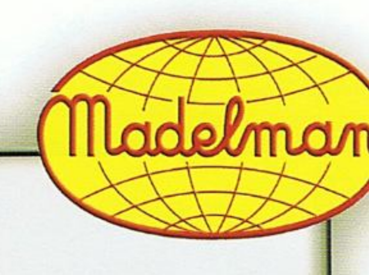
Arriba, parte posterior de los posters de 1974, correspondientes al catálogo Los Madelman lo pueden todo. *Abajo, los posters del Capitán Pirata, el Trampero, el Policía Montada del Canadá y el Hombre Rana.*













El segundo póster apareció dos años más tarde, en 1982, en la caja de la M7X con intercomunicador (ref. 911), y en la escena fotográfica aparecían los Cósmic en el momento de realizar un primer contacto sobre la superficie de un planeta desconocido de una galaxia lejana. Estos dos posters presentaban, en la cara posterior, el manual de instrucciones para las naves M7X y estaban firmados por la agencia de publicidad Contrapunto.

La segunda etapa

En esta etapa de Madelman se hicieron dos nuevos posters. El primero apareció en 1980 en la caja de la Nave M7X (ref. 910). En este caso se utilizó una fotografía de la nave Cósmic en pleno vuelo, con un fondo realizado con aerógrafo.

En la segunda etapa sólo se editaron posters de la serie Cósmic, cuya cara posterior era un manual de instrucciones de la nave M7X.





La tienda de campaña

Con probabilidad el más antiguo de los cobijos construidos por el hombre consistiera en unos cuantos palos clavados en la tierra sujetando unas pieles de animales, y eso es, básicamente, una tienda de campaña. Muchas civilizaciones de la Antigüedad utilizaron tiendas de campaña, ya propiamente dichas, para sus campañas militares. Hoy, el empleo de tiendas de campaña se ha generalizado en todos los ámbitos, y se utilizan, sobre todo, para el ocio.



Arriba, imagen extraída del Libro de las maravillas *que representa el momento en que Marco Polo es recibido por el gran kan de los mongoles, Kubilai Kan, en su tienda de campaña.*

Abajo, imagen de un campamento unionista durante la guerra de Secesión de Estados Unidos. En aquella contienda, el uso de las tiendas de campaña fue vital para los ejércitos.



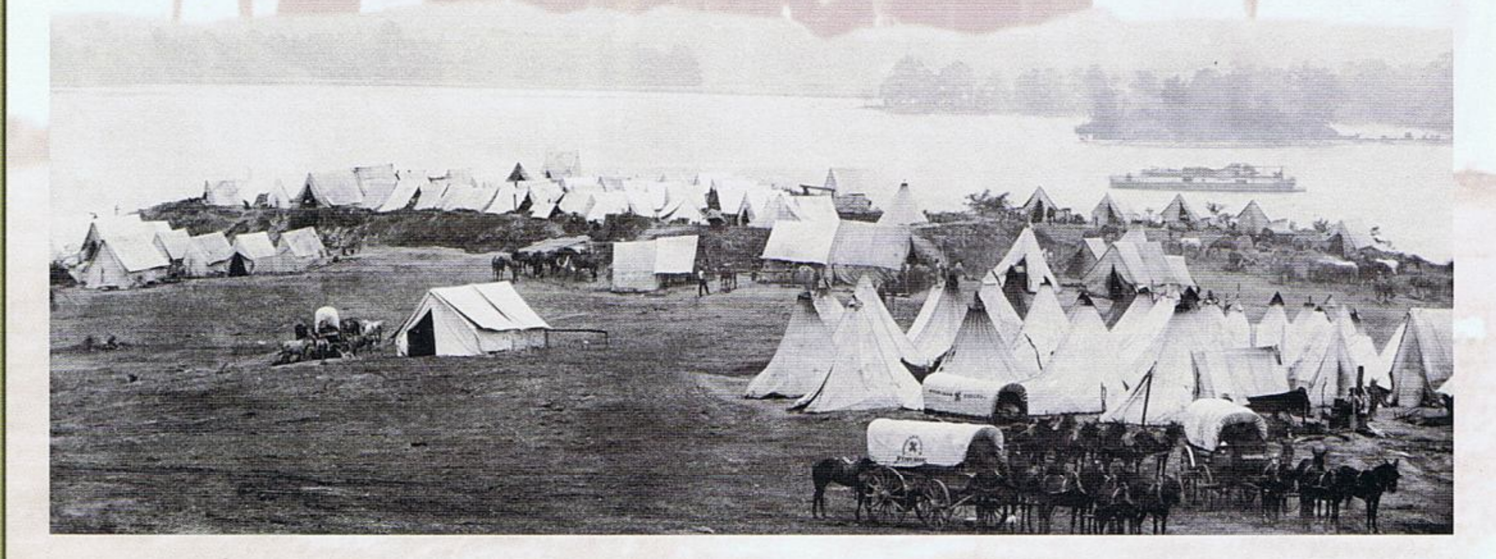
Las tiendas de la Antigüedad

Los egipcios, asirios, sumerios y persas, las más antiguas civilizaciones que habitaban en regiones de grandes desiertos, ya tenían tiendas de campaña. Así, Alejandro Magno, Aníbal o Julio César, los más brillantes militares de la Antigüedad, pasaron gran parte de sus vidas en simples tiendas de campaña. Más tarde también lo hicieron grandes célebres conquistadores y emperadores, como Saladino, Gengis Kan, Carlos V y Napoleón.

Los descendientes de Gengis Kan, los mongoles, todavía siguen viviendo en grandes tiendas de campaña, al igual que lo hacen los tuaregs, que utilizan las jaimas. Pero quizá las culturas más recordadas por habitar en este tipo de casas plegables y portátiles sean las de los indios de las praderas norteamericanas. Los apaches, sioux, comanches y cheyenne, por mencionar sólo a algunas de las más conocidas de estas tribus nómadas, utilizaron como refugio sus *tipys* para viajar en pos de los rebaños de bisontes.

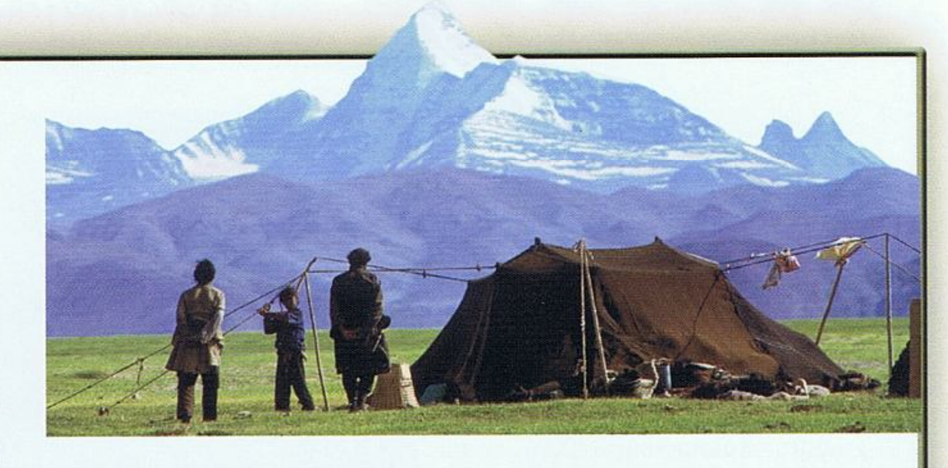
En la guerra moderna

Fue precisamente en Estados Unidos donde se libró la primera guerra en la que el empleo de la tienda de campaña se convirtió en uno



de los complementos más característicos de los ejércitos. Se trata de la guerra civil americana, o guerra de Secesión, que enfrentó, de 1861 a 1865, a los 11 estados del sur contra los 22 del norte. Ambos ejércitos, tanto el unionista (los azules, nordistas o yankees) como el confederado (los grises, sudistas o rebeldes), acampaban por toda la geografía del país en tiendas de campaña muy similares a las actuales. Estas mismas tiendas acogieron muchas veces al estado mayor, a los generales rivales Robert E. Lee y Ulysses S. Grant, como puede verse en muchas de las centenares de miles de fotografías que se conservan de aquel conflicto, que fue el primero de la historia en ser extensamente fotografiado.

Sólo tres años antes del estallido de la guerra, en 1858, el coronel Henry H. Sibley, que alcanzaría el rango de general durante la misma, había patentado una tienda redonda de 6 m de diámetro en su base y 4 m de altura en su centro, con forma de campana, conocida como tienda Sibley o *bell tent*. La patente de esta tienda, claramente inspirada en los *tipys* indios, enriqueció a Sibley, ya que el ejército de la Unión utilizó unas 50.000 tiendas de este tipo con capacidad para una docena de hombres (aunque, en ocasiones, durante la guerra, tuvieron que hacinarse en algunas de ellas hasta una veintena). Además se utilizaban las tiendas comunes, en forma de A, llamadas *wedge* (cuña), con capacidad para seis hombres, de las que había versiones más reducidas, para sólo dos hombres, denominadas *shelter* (refugio). Los generales (hubo hasta un millar en aquella guerra) tenían a su disposición las tiendas llamadas *walls* (amuralladas), que estaban rodeadas por cuatro murallas de tela y que eran mucho más grandes, para que cupiera todo un estado mayor con sus mesas y mapas desplegados.



Aunque en Europa y EE.UU. las tiendas de campaña son utilizadas para el ocio, muchos pueblos nómadas, como algunos grupos tibetanos (arriba), las utilizan habitualmente como vivienda.

La tienda de campaña ha sido, y es, un instrumento básico para los exploradores ya que les permite practicar el nomadismo y recorrer, así, grandes distancias.

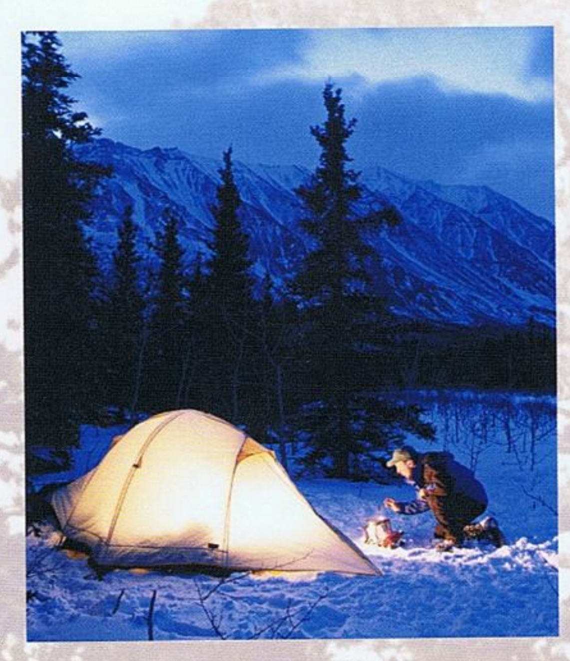
Aunque en las guerras siguientes continuaron empleándose las tiendas de campaña, en ninguna se utilizó tanto como en la guerra civil norteamericana. En la Primera Guerra Mundial, por ejemplo, los soldados vivían en las propias trincheras, en refugios excavados bajo tierra, y, en la Segunda Guerra Mundial, también por las características propias de este conflicto, las tiendas de campaña fueron raras en muchos frentes, y más frecuentes en otros como, por ejemplo, en el desierto del Sahara.

En Vietnam, debido al clima, las tiendas de campaña se utilizaron poco, al igual que en Corea, donde fueron empleadas principalmente por las unidades médicas.

En lo que respecta a España, la guerra civil, que fue más bien de trincheras, tampoco fue pródiga en tiendas de campaña, cuyo uso se había extendido mucho entre las tropas españolas del norte de África.







Actualmente las tiendas de campaña pueden ser muy sofisticadas y permitir acampar al aire libre bajo temperaturas extremas.

La tiendas civiles

La tienda de campaña también desempeñó su papel en la época de las grandes exploraciones. Tanto en la conquista de los polos como en las expediciones africanas, pero sobre todo en el alpinismo, las tiendas fueron, muchas veces, vitales.

En la actualidad, el uso más extendido de las tiendas de campaña es el de recreo, ocio y vacaciones: el camping o acampada. En las últimas décadas, en Europa, han surgido por doquier miles de campings, donde familias o grupos de amigos, e incluso clases o colegios enteros, pueden acampar cerca de parajes naturales para disfrutar del campo, la montaña o la playa.

El camping es originario de Estados Unidos, donde se practica desde hace más de un siglo. En efecto, el parque de Yellowstone fue pionero en habilitar lugares especiales para la acampada, ya que comenzó en la década de 1880. El propio presidente de Estados Unidos, Chester A. Arthur, en 1883, acampó en el primer parque nacional de Estados Unidos, creado en 1872 por Ulysses S. Grant, entonces presidente.

Antecedentes históricos de las figuras de acción

Las figuras articuladas vestidas con trajes de tela son casi tan antiguas como la humanidad. En efecto, ya en el antiguo Egipto existieron magníficas colecciones de figuras de madera policromada que representaban escenas de la vida cotidiana, como las aparecidas en la tumba del gobernador Meketre, en Deir el-Bahari, o las escenas de ejércitos formados, como las de la tumba del supervisor de sacerdotes *mesehti* halladas en Asiut (2000 a.C). Estas figuras egipcias son un ejemplo de representación con fines religiosos, pero, al contemplarlas, resulta inevitable que nos recuerden los dioramas realizados con Madelman. El antecedente español más antiguo y destacado son las figuras romanas del siglo IV d.C. que aparecieron en una necrópolis de Ontur (Albacete). Entre estas figuras, realizadas en marfil o en ámbar, destacan cinco muñecas (*sigillaria pupae*), que con probabilidad eran juguetes, pues formaban parte del ajuar de una niña. Una de estas figuras, realizada en ámbar, se conserva actualmente en el Museo de Albacete y mide 16,5 cm, exactamente el tamaño de un Madelman; además, su estructura recuerda el sistema de articulación de las figuras de Madel.





El Comando

Este modelo es uno de los soldados más carismáticos de la serie Ejército de Tierra, sin duda, una de las más completas de toda la colección Madelman.

El Comando apareció en el catálogo *Nuevos amigos para ti* de 1972 con la referencia 1.060. Junto con Jim Black y el Porteador de Safari, es de una de las tres figuras de raza negra del muestrario. Su nombre, Comando, ya lo situaba en la primera línea de acción del Ejército de Tierra Madelman, un soldado de tropa, con un equipo personal muy ligero para facilitar la movilidad durante el combate y con un armamento limitado: el cetme y las granadas de mano. Su uniforme mimético, así como el clásico casco M1, se mantiene vivo en la memoria de quienes jugaron con él. Este modelo no tenía ninguna pieza específica : todos sus elementos eran o habían sido utilizados con anterioridad por otros modelos de la colección.

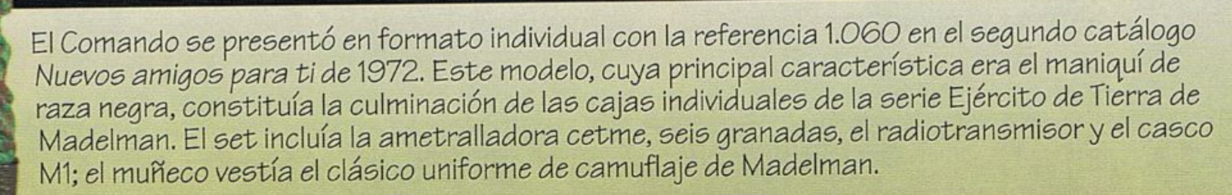
En la década de 1970, en España, los temas militares estaban bien considerados, por lo que la serie del Ejército de Tierra fue un éxito comercial absoluto. Además, esta serie fue la más desarrollada y completa de todas, con cinco equipos individuales (Comando, ref. 1.060; Policía Militar, ref. 1.063; Transmisiones, ref. 1.061; Tropa de Choque, ref. 1.064, y Socorrismo de Campaña, ref. 1.065), tres equipos básicos (Socorrismo de Campaña, ref. 112; Enfermera, ref. 524, y Antitanque, ref. 511), un superequipo (Alto Mando, ref. 803), sin olvidar la Misión Campaña (ref. 141). Por otro lado, esta serie disfrutó de una estupenda dotación de complementos, como el Jeep (ref. 703) y el remolque de campaña (ref. 713), el Buggy Explorer (ref. 718), el Cañón (ref. 707), el primer Helicóptero militar (ref. 109) y el segundo modelo (ref. 710), que incluía los lanzamisiles. Además, por si fuera poco, la serie se completó con la magnífica Posición Fortificada (ref. 551).

Las batallas con los Madelman fueron probablemente los juegos más recreados por todos los niños de la época. En aquellas hazañas, a veces se incluían petardos, que hacían más real el combate y que confirmaban el eslogan: «Madelman, el gran héroe y compañero en tus juegos».



Rincón del coleccionista

El casco M1 de Madel tenía una clara influencia del utilizado por los Tigers de Topper Toys, unos muñecos que se comercializaron en Estados Unidos entre 1966 y 1972. Los Tigers eran de goma flexible y, al igual que Matt Mason, en su interior tenían un alambre que les permitía adoptar diferentes posturas. Su brazo derecho solía ser de plástico rígido y tenía un resorte que dotaba al muñeco de movilidad (al más puro estilo Big Jim). Su parecido con Madelman se limitaba al tamaño y a algunos accesorios, como el casco, la ametralladora Thompson y algunos detalles del uniforme de camuflaje. La colección Tigers se completaba con ocho muñecos, todos ellos con caras y accesorios diferentes (Combat Kid, Machine Gun Mike, The Rock, Big Ears, Pretty Boy, Tex, Sarge y Bugle Ben), a los que, aparte de sets de accesorios, se les podía añadir una pequeña casa cuartel, un cañón y un tanque.



El Comando se presentó en formato individual con la referencia 1.060 en el segundo catálogo *Nuevos amigos para ti* de 1972. Este modelo, cuya principal característica era el maniquí de raza negra, constituía la culminación de las cajas individuales de la serie Ejército de Tierra de Madelman. El set incluía la ametralladora cetme, seis granadas, el radiotransmisor y el casco M1; el muñeco vestía el clásico uniforme de camuflaje de Madelman.

La serie Ejército de Tierra fue una de las primeras de la colección y el primer modelo comercializado fue el Tropa de Choque (ref. 101), que apareció en caja roja en 1968 (ver pág. 45). Otros modelos individuales de esta serie fueron el Socorrista de Campaña (ver págs. 114-115), el Policía Militar (ver págs. 102-103) y el Apoyo Táctico (ver pág. 187), una versión individual del Soldado Antitanque, además del Tropa de Choque (ref. 1.064) y el Transmisiones (ref. 1.061), dos modelos que todavía no han sido analizados. El Tropa de Choque incluía el casco M1, un saco terrero y la ametralladora Thompson de color negro (influida por la de Tigers de Topper Toys). Por su parte, el Transmisiones iba acompañado de una radio de campaña de color verde con unos auriculares-micrófono y un casco M1. Ambos modelos utilizaban el uniforme de camuflaje.









En la segunda etapa se mantuvieron las referencias y sólo se sustituyeron los antiguos accesorios por los nuevos modelos desarrollados por IDISA, como el casco, el radiotransmisor y las botas. Además, en el caso del Tropa de Choque se sustituyó la Thompson por un cetme, razón por la que esta mítica arma dejó de fabricarse en la segunda etapa.

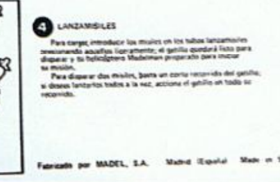


Los manuales de instrucciones

En el universo Madelman, todo, absolutamente todo lo relacionado con estos muñecos, es motivo de coleccionismo para sus seguidores. Así, otra de las colecciones relacionadas con este juguete es la de los pasquines, folletos y manuales de instrucciones porque tienen un gran poder evocador.

Los manuales de instrucciones se incluían en las cajas y tenían unas magníficas ilustraciones para explicar la forma de colocar determinados complementos y accesorios o su funcionamiento. Los dibujos más recordados son, sin duda, los del esquema que explicaba el funcionamiento del muñeco en el manual *Ya tienes tu Madelman* (ver pág. 140), del que se realizaron tres versiones que se reconocen por el color (en azul y rojo, en verde y naranja las Exín Mex). Otros manuales de instrucciones también recordados fueron los del Buzo (ver pág. 6), el del bazuca (ver pág. 186), el del mortero y del sistema de detonación de la dinamita del Guerrillero, el de la Tienda de Campaña (ver pág. 398), el del cañón que aparecía junto a la base de la posición fortificada (ver pág. 261) y el del Helicóptero, del que se editaron tres manuales de utilización, uno para cada modelo (lanzamisiles, rescate y helicóptero amarillo). La serie que más manuales de instrucción tuvo fue la del Oeste, con folletos especiales para la ametralladora del 7° de Caballería, el *tipy* indio, el fuego Madelman y, finalmente, para el montaje de la Caravan Wagon. De esta serie cabe destacar asimismo las instrucciones para el uso de los tatuajes de cara de Guerrero Indio. Otros manuales de instrucciones fueron los dos pósteres que incluían las naves M7X.











Los manuales con las instrucciones de funcionamiento y montaje, tienen un poder evocador indiscutible.

PUBLICIDAD EN PRENSA

Un dato desconcertante para los coleccionistas es la poca publicidad que se hizo de Madelman en las revistas infantiles de la época. De hecho, la mayor parte de la propaganda estaba orientada al sector juguetero profesional (almacenistas, distribuidores, representantes, comercios y vendedores). Entre la publicidad divulgada en publicaciones especializadas, destaca un anuncio aparecido en la



Los anuncios de Madelman en la prensa se orientaron al sector profesional (almacenes, tiendas, etc.). En cambio, el principal medio publicitario dirigido a los niños fueron los anuncios de televisión.

revista *Juguetes y juegos de España*. El formato utilizado para la propaganda de los Madelman era la doble página a todo color; este tipo de campaña publicitaria presentaba generalmente un nuevo producto y solía durar alrededor de un año. Hoy aquellos anuncios resultan bastante curiosos porque, en algunos casos, aparecen fotos de prototipos en lugar de piezas definitivas. Algunos equipos que no aparecían en los catálogos oficiales, como las cajas rojas, sólo pueden datarse mediante estos anuncios publicitarios, especialmente los publicados en los años 1968, 1969 y 1970.



Los soldados negros

Como todas las razas humanas, desde los inuit hasta los indios, pasando por los caucasianos y los árabes, los negros han vivido conflictos armados y han sido guerreros desde tiempo inmemorial. En épocas más recientes, desde que se emanciparon del yugo de la esclavitud, los negros se empezaron a incorporar a los ejércitos modernos. Basta con remontarse a 1861, año en que estalló la guerra civil americana. Sin embargo, antes de esta fecha, en América ya hubo soldados negros e incluso ejércitos más o menos organizados de negros, como el ejército que, tras más de una década de guerra, consiguió en 1804 la independencia del primer Estado negro moderno y de la segunda nación americana, Haití.

Algunos esclavos negros emancipados se alistaron en el ejército de la Unión durante la guerra civil norteamericana, aunque no siempre lucharon en el campo de batalla... En la imagen, oficiales unionistas con un ayudante de campo negro.



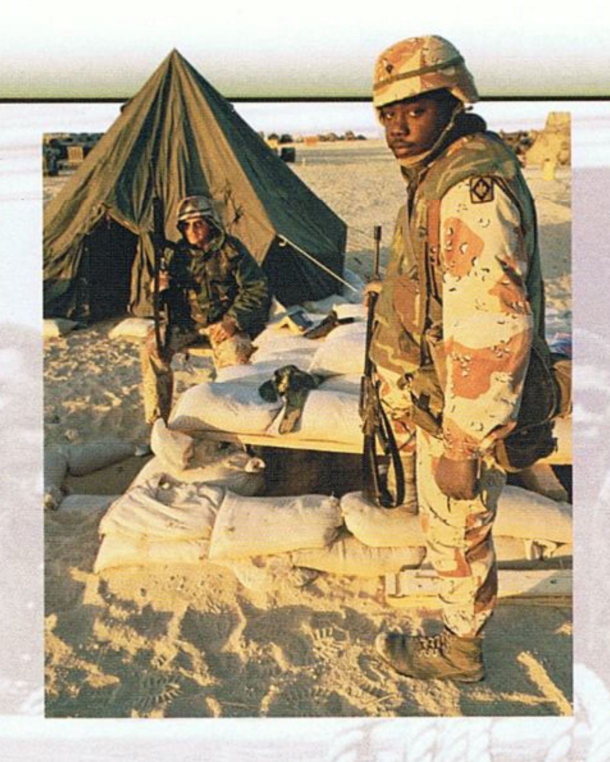
Guerras americanas

La primera nación americana, Estados Unidos, era en gran medida esclavista, a pesar de los tan proclamados derechos del hombre y de la tan elogiada constitución estadounidense. Para librarse de esa lacra, el país tuvo que pasar por una cruenta guerra civil que duró cuatro largos años y en la que perdieron la vida más de medio millón de soldados. Algunos de ellos fueron negros que luchaban con el Norte como voluntarios y en ningún caso como miembros del ejército regular. La mayoría de ellos eran esclavos fugados de las plantaciones del sur, como fue el caso de los miembros del famoso 54° de Infantería de Massachusetts, cuya historia se narra en la película *Tiempos de gloria* (*Glory*, 1989), con Denzel Washington y Morgan Freeman. Los riesgos que corrían aquellos hombres eran mucho mayores que los de los soldados blancos, sobre todo si eran hechos prisioneros por el enemigo sudista. Nada ilustra mejor esto que el sangrante caso de la llamada masacre de Fort Pillow, fortín cuya guarnición, formada por soldados negros, fue practicamente aniquilada, aunque hubo supervivientes tras rendirse a las tropas del famoso general Nathan B. Forrest. Este general se convirtió más tarde en miembro del Ku Klux Klan. Una vez acabada la guerra, los nordistas "humillaron" a muchas poblaciones del Sur ocupándolas con destacamentos de soldados negros, que no hicieron más que fomentar nuevos odios y que, en parte, tuvieron que ver con la creación del Ku Klux Klan.

La emancipación de los esclavos no supuso un avance inmediato para los negros casi en ningún campo y tampoco en el ejército, aunque se

Durante la Segunda Guerra Mundial, un millar de escuadrillas de aviadores negros, entrenados en Alabama, lucharon junto a los Aliados. Abajo, un grupo de ellos en Italia.







Al principio de su entrada en el ejército estadounidense los soldados negros sólo podían pertenecer al cuerpo de infantería. Con el tiempo y no pocos esfuerzos, consiguieron entrar en la marina y en la fuerza aérea. Arriba, a la izquierda, dos soldados de infantería en Arabia Saudí esperan órdenes para liberar Kuwait durante la ocupación iraquí (1991); a la derecha, una compañía de marines negros desfila en Great Lakes, Illinois,en 1942.

dieron algunos tímidos pasos. En West Point, la academia militar de Estados Unidos donde se forman los oficiales, fueron admitidos en 1873 los primeros cadetes negros, algunos de los cuales sufrieron graves vejaciones y humillaciones por parte de sus compañeros blancos. Éste fue el caso de Johnson Whittaker, que en 1876 fue curtido a latigazos en su litera por tres cadetes enmascarados que lo dejaron desangrándose, inconsciente. Salvó la vida, pero sólo para ser expulsado, acusado por un tribunal militar de haberse autolesionado. Su compañero Henry O. Flipper, el primer negro que, en 1877, se graduó en la academia, en 1882 fue acusado de "conducta indigna para un oficial y caballero" por un tribunal militar y expulsado con deshonor del ejército. Whittaker y Flipper habían nacido esclavos en el Sur. Más de un siglo después, el presidente Clinton rehabilitó su memoria y se les rindieron honores póstumos, en un acto al que asistieron sus descendientes.

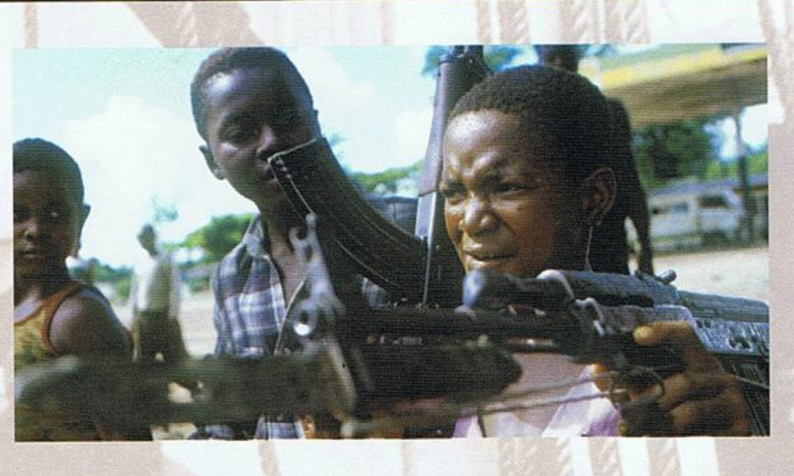
En la guerra de Cuba contra España de 1898, en la que intervino el ejército estadounidense, también sirvieron soldados negros, como Benjamin O. Davis Sr., de 21 años, que fue voluntario y luego ingresó en el ejército regular. En 1940 este soldado se convirtió en el primer general negro del ejército estadounidense.

Las guerras mundiales

En las dos guerras mundiales, los negros combatieron segregados en unidades formadas enteramente por soldados y oficiales de color. Su participación en el ejército estadounidense experimentó importantes avances entre ambas grandes guerras. En la primera, en la que los estadounidenses participaron de 1917 a 1918, las unidades de negros eran de infantería y lucharon en las trincheras. En este sentido, fue célebre el 369° Regimiento —cuyos soldados eran conocidos como los Harlem Hellfighters— porque fue la primera unidad estadounidense en entrar en combate, la primera en cruzar el Rin y penetrar en Alemania, y la que estuvo más tiempo en combate continuado (191 días). El total de soldados afroamericanos que participaron en aquella guerra fue de 400.000 hombres.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los negros siguieron segregados en unidades propias, pero aquella vez no sólo combatían en la





Muchas mujeres negras han optado por ingresar en el ejército estadounidense, superando viejos rencores y antiguas prohibiciones.

infantería, pues hubo casi un millar de escuadrillas de aviadores negros entrenados en la base de Tuskegee, Alabama, a las órdenes del capitán, también negro, Benjamin O. Davis Jr. Este capitán, hijo del general del mismo nombre se convirtió en el primer general afroamericano de las fuerzas aéreas estadounidenses, en el transcurso de la guerra de Corea.

La integración total y definitiva de los soldados negros en el ejército estadounidense llegó en 1965 con la guerra de Vietnam, justo cien años después de la abolición de la esclavitud. Como se puede ver en algunas películas, como *Forrest Gump* (1994), blancos y negros lucharon y murieron juntos en la guerra de Vietnam, y desde entonces en todas las guerras en las que se ha visto involucrado Estados Unidos. Así, la guerra del Golfo (1991) fue dirigida por un general negro, Colin Powell, que se retiraría del ejército dos años más tarde y que algunos años después sería secretario de Estado de la Administración de George Bush Jr.

Cine bélico



Este género cinematográfico fue un referente en el juego con los Madelman e incentivó la recreación de algunas batallas. En la década de 1970, una película de la década anterior, *Comando* (1962), dirigida por Don Siegel (*Harry el Sucio, La fuga de Alcatraz*), parecía dar nombre a uno de los modelos Madelman. Esta película cuenta la desesperada historia de una patrulla del ejército a las órdenes de John Reese durante la Segunda Guerra Mundial. En 1944 Reese es enviado a la Siegfried Line, cerca de Bélgica, y allí inicia el asalto a la fortificación alemana sin contar con sus superiores. Debido a ello, será acusado de indisciplina ante un consejo de guerra, pero incluso así Reese vuelve a intentar el asalto a la fortificación alemana, perdiendo la vida en el intento.

Una película bélica de corte racial, *El paso de la Muerte* (1960), con Sydney Poitier como sargento Towler y Alan Ladd como sargento Kinkaid, presenta a un grupo de Marines que lucha en Corea. El batallón es sorprendido por el enemigo y muere el oficial responsable, por lo que el sargento afroamericano Towler pasa a obtener el mando del grupo. Esta situación provoca el rechazo de la tropa, que se resiste a estar bajo las órdenes de una persona negra. Tras demostrar su valía como mando, el sargento es aceptado por los soldados. En el juego, el Madelman Comando podía representar perfectamente al sargento Towler.



Madelman

El Piloto de Aviación

El Piloto de Aviación, un modelo que Madel nunca fabricó, ha sido recreado para hacer realidad a un mítico prototipo de Madelman.

A pesar de que el Piloto de Aviación jamás se fabricó, paradójicamente es el prototipo más legendario de la familia Madelman. Los coleccionistas conocían el modelo por una ilustración publicitaria que apareció en algunas cajas de muñecos y en el embalaje del Helicóptero. Sin embargo, este muñeco jamás llegó a las tiendas porque se quedó en un proyecto sin desarrollar. Gracias a los archivos de Industrias Plásticas Madel, que fueron conservados por Luis Andrés Campos (hijo de uno de los propietarios de Madelman), y a la amistad de éste con Yoon Lee, las fotos de este prototipo llegaron a manos del grupo Madelmaniac (pág. 321), cuyos coleccionistas fabricaron una serie limitada de este modelo, haciendo realidad un sueño muy antiguo.

El Piloto de Aviación fue desarrollado como prototipo por IDISA en 1975. Tal vez la fecha de este diseño fue uno de los motivos que hicieron poco factible su fabricación, porque coincidió con el cambio del producto Madelman de la primera a la segunda etapa. Así, el Piloto de Aviación debió de permanecer archivado en algún cajón esperando su momento de gloria en esa nueva etapa que comenzaba. Pero tan esperada aparición jamás se produjo. Observando las fotos del prototipo, se aprecia la influencia en el desarrollo de este proyecto de dos modelos de figuras de acción. Por un lado, la del 7.823 Fighter Pilot Set de 1967 de Gi Joe, cuyo uniforme y equipo cumplían con las especificaciones de la U.S. Air Force, y, por otro lado, y tal vez sea más clara, la influencia del paracaidista Red Devil del Action Man británico, que posteriormente fue lanzado por Geyperman en España. No obstante, Madel proponía de nuevo un uniforme genérico, ya que utilizaba para esta propuesta piezas de vestir ya usadas en otros modelos, como el mono de vuelo (casi igual al mono del astronauta pero en color rojo) o la cazadora (idéntica a la del piloto de helicóptero pero en color negro), entre otros.

En nuestra colección se recrea este modelo como tributo a los proyectos de Madelman que no llegaron a ver la luz y que tanto juego habrían dado.



Otras piezas que hubieran podido acompañar esta excelente propuesta son:

El dispositivo de flotación o salvavidas, de color rojo y que se puede abrochar en la espalda mediante una goma de color negro, se coloca también como collar del piloto cuando es necesario.

La ametralladora se fabricó a partir de un cetme, al que se le quitó la culata y parte del cañón y se le añadió un cordón elástico de color negro en la parte trasera y un cargador más largo.

La pistola de señales es la habitual de Madelman.

El paracaídas, que se presenta plegado dentro de una bolsa, mantiene la escala correcta en cuanto a volumen, pero no funciona. El paracaídas es un elemento que recuerda al Paracaidista de Madelman, otro modelo que jamás llegó a fabricarse, aunque se conocen fotos de un preprototipo realizado en IDISA; en dichas fotos aparece un modelo proyectado a partir de un Madelman soldado del Ejército de Tierra, cuyo paracaídas no es otro que el utilizado por Big Jim. En este caso, el gran tamaño de este paracaídas aseguraba su correcto funcionamiento. Lo cierto es que éste es otro proyecto que tampoco vio la luz.

El casco de Madelmaniac se realizó, como todas las piezas, en resina de poliuretano y estaba decorado con tres franjas rojas y con una visera verde.



El prototipo del Piloto de Aviación fue desarrollado como equipo básico en 1975, con la referencia 120. Se llegó a producir un modelo completo con una caja "arte final", en la que quedaba claramente descrita la propuesta. En las fotos del set prototipo se aprecian los siguientes elementos: el casco, la máscara de aire, una cazadora de vuelo de color negro, un dispositivo de flotación de color rojo, una ametralladora, el maletín para los mapas del piloto con los planes de vuelo, una pistola de señales, un paracaídas plegado y un arnés situado encima del mono para colocar el paracaídas. A partir de esta imagen, Yoon Lee, Jordi Gasull y Santiago Sánchez (todos componentes del grupo Madelmaniac) reconstruyeron el prototipo y fabricaron una serie limitada. La diferencia con la caja original residía en la tipografía de Madelman, que en el caso de Madelmaniac era más grande, y en la ilustración, que sólo tenía dos aviones en lugar de tres como sucedía en el modelo de partida.



En la parte posterior de la caja del helicóptero, la segunda ilustración, arriba y a la izquierda, es la del Piloto. Esto demuestra la intención de completar esta serie y de haber quedado en un proyecto inacabado. Tal vez el desarrollo de un avión paralizó tan maravilloso proyecto.



Publicidad y televisión

En la lista de las cien marcas líderes de la publicidad española de 1976, Exín ocupaba el puesto 71 con una inversión de 57 millones de pesetas. En efecto, no sólo era la empresa juguetera que más invertía en publicidad, sino que estaba por encima de empresas petrolíferas como Cepsa o financieras como Caja Postal de Ahorros. No obstante, cabe señalar que esta publicidad estaba destinada más a otras líneas de producto, como Scalextric.



PUBLICIDAD DE MADELMAN

La publicidad de Madelman se dirigió principalmente al sector profesional, que se reunía en las ferias del ramo. Un ejemplo de ello son las invitaciones para la Feria del Juguete de Valencia. La publicidad dirigida directamente al niño fue escasa y uno de los pocos casos de esta práctica es la presencia de anuncios en los catálogos de las campañas de Navidad de los grandes almacenes de la época, como Galerías Preciados o El Corte Inglés.

La manifestación publicitaria más utilizada fueron los anuncios de televisión, en los cuales los Madelman salían moviéndose solos (como si pudiesen hacerlo realmente), al más puro estilo de las marionetas de los Thunderbirds, lo que hacía pensar a los niños que los Madelman tenían esta cualidad animada. La decepción llegaba más tarde, al comprobar que, en realidad, los movimientos los tenía que realizar el propio niño.

En el II Congreso Internacional del Juego y del Juguete celebrado en Barcelona en 1977, en la ponencia "La publicidad televisiva de los juguetes", de Miquel de Moragas (perteneciente al departamento de Teoría de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona), se analizaron los mecanismos persuasivos dirigidos exclusivamente a los niños. Uno de los anuncios elegidos para el estudio del profesor Moragas fue el del Helicóptero Madelman junto a otros cincuenta juguetes distintos. En los anuncios analizados sólo aparecían niños o, como mucho, personajes de ficción, y la voz era siempre en *off* y con tono persuasivo.

En la primera etapa, la casa Madel trabajó con empresas dedicadas a la publicidad como Pauta y Reclamo. Ya en la segunda etapa se convirtieron en una cuenta de la agencia Contrapunto, con la que desarrollaron la imagen de marca y los anuncios de televisión.

Arriba, una imagen perteneciente al catálogo de juguetes de las desaparecidas Galerías Preciados. Abajo, pasquines del grupo de empresas Exín, diseñados como invitaciones para asistir a la feria del Juguete de Valencia dirigidas al sector profesional.













Un reclamo para otros productos

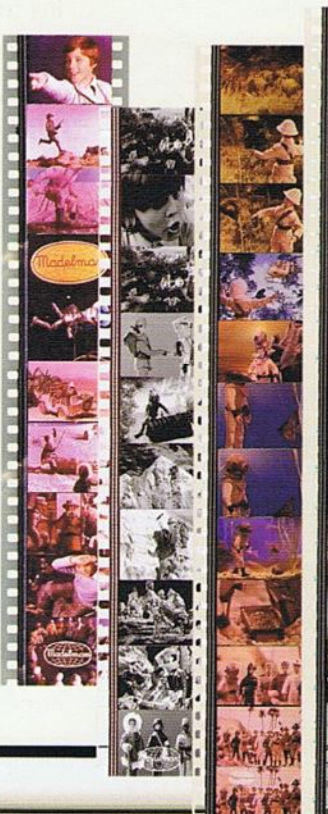
Otras marcas utilizaron los Madelman como reclamo publicitario para su propio producto. El Madelman podía ofrecerse como premio, como en el caso de El Caserío, que regalaba juguetes de la casa Exín a quien consumía sus quesitos en porciones, y de Nocilla, que en su Concurso Nacional de Dibujo Infantil regalaba como premio cajas de Madelman individuales. Finalmente, algunos complementos de Madelman, como el Buggy de Froba, se utilizaron para hacer publicidad de compañías tan importantes como Iberia.

Arriba, dos fotografías en las que aparecen Baños y Vila, el director y el modelista, durante el rodaje de un anuncio de Madelman.
A la derecha, algunos de los anuncios de prensa de algunas marcas comerciales que utilizaron los Madelman como sistema de reclamo y promoción.



Los anuncios de Madelman

Entre los distintos anuncios televisivos que rodó Madel, hemos escogido cuatro, cuyos diálogos y formatos resultan bastante representativos de las fases por las que pasaron los Madelman.



Anuncio en blanco y negro

Niño 1: *–Enviaremos un hombre a Marte, otro al Aconcagua y otro al fondo del océano.*
Niño 2: *–¿Y podrán?*
Niño 1: *–¡Los Madelman lo pueden todo!*
Voz en off: *–Madelman, para vivir las más apasionantes aventuras.*

Anuncio en color

Niño: *–¡Madelman adelante! ¡No desfallezcáis! ¡Los Madelman lo pueden todo!*
Voz en off: *–Madelman, para imaginar y realizar cualquier misión.*
Niño: *–¡Chicos, qué aventura!*
Voz en off: *–Madelman, para jugar a lo grande.*

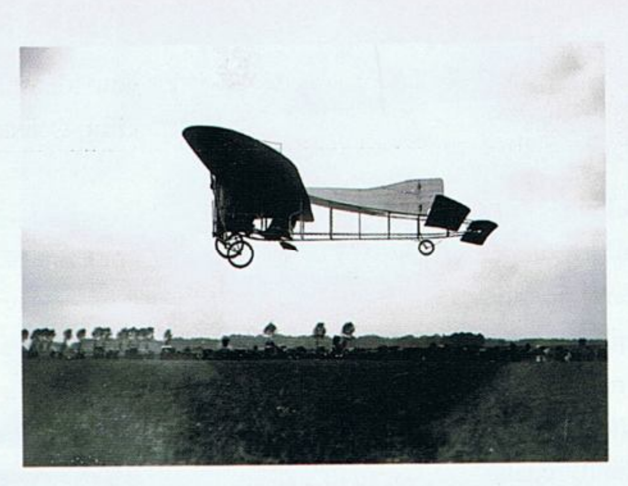
Anuncio helicóptero

Voz en off: *–Madelman, Helicóptero Madelman.*
Niño: *–Los Madelman lo pueden todo.*
Voz en off: *–Madelman, el tamaño justo para jugar a lo grande, Madelman.*

Ases de la aviación

Han pasado ya más de cien años desde aquel 17 de diciembre de 1903 cuando Orville Wright, a bordo del *Flyer*, logró el primer vuelo con motor de la historia en Kitty Hawk, Carolina del Norte. Recorrió 260 m y se mantuvo en el aire casi un minuto (59 segundos). Tres días antes, en el mismo lugar, su hermano Wilbur había realizado un vuelo de apenas cuatro segundos y recorrido 60 m antes de estrellarse, sin sufrir graves consecuencias.

Un año más tarde, en enero de 1905, los hermanos Wright iniciaron negociaciones con el ejército de Estados Unidos para desarrollar aviones de uso militar. En octubre, Orville logró establecer una fabulosa marca: recorrió 40 km en 38 minutos con el *Flyer III*. Poco tiempo después, en agosto de 1907, se creó la primera división aérea del mundo, en el ejército de Estados Unidos, y, en mayo de 1908, el teniente Thomas E. Selfridge se convirtió en el primer soldado en volar en avión, con Orville Wright como piloto. El propio teniente Selfridge sería la primera persona muerta en un accidente aéreo, sufrido en septiembre siguiente, también con Orville, que resultó gravemente herido.


El Blériot XII en pleno vuelo. Este mítico monoplaza fue creado por Louis Blériot. Concretamente, el número XII fue diseñado para participar en la competición de Douait, en el aeropuerto de La Brayelle.


Orville Wright y Charles Lindbergh, dos pioneros de la aviación, fotografiados juntos en 1920 durante unas pruebas.

Los primeros hitos

El 25 de julio de 1909, tras varios intentos que acabaron en el agua, el francés Louis Blériot marcó otro hito al conseguir cruzar el canal de La Mancha. En 1910 se hicieron las primeras pruebas, sin carga explosiva, de bombardeo y de disparo con rifle desde aviones. Aquel mismo año, Walter Brookins fue el primero en volar a más de una milla de altitud y, en 1911, el francés Éduard Nieuport superó los 100 km/h. También aquel año, Calbraith P. Rogers cruzó por primera vez Estados Unidos de costa a costa, en avión, pero haciendo 76 escalas y estrellándose una veintena de veces.

Los primeros saltos en paracaídas se realizaron en 1912, año en que los aviones fueron empleados por primera vez en un conflicto armado. En efecto, durante la invasión de Libia, el ejército italiano utilizó aviones para observar al enemigo. En 1913, el ruso Neste-



A la izquierda, Manfred von Richthofen, más conocido como el Barón Rojo, junto a su mascota. Durante la Primera Guerra Mundial este aviador fue temido por sus ataques a otros aviones.

rov consiguió hacer el primer *loop*, y durante la revolución mexicana se produjeron las primeras acciones bélicas (bombardeos sin muertos) protagonizadas por aviones.

ACCIONES BÉLICAS

El primer derribo logrado por un aviador en combate se atribuye al ruso Nesterov, que apenas iniciada la Primera Guerra Mundial, el 27 de agosto de 1914, embistió con su aeroplano al del austriaco barón Von Rosethal, precipitándose ambos a tierra y falleciendo también los dos. Cuatro días más tarde se produjo el primer bombardeo de un avión sobre una ciudad, París, cuando el alemán Ferdinand von Hiddesen lanzó cinco bombas, que mataron a una mujer.

Entonces, al principio de la guerra, los ejércitos de las grandes potencias europeas contaban con un puñado de aviones: 244 Rusia, 232 Alemania, 150 Italia, 138 Francia, 113 Reino Unido y 86 el Imperio austrohúngaro. Menos de 1.000 aviones en total. Al final del conflicto, en 1918, Francia había producido casi 70.000 aviones, Reino Unido 60.000, Alemania 50.000, Italia 20.000 y Rusia y el Imperio austrohúngaro 5.000 cada uno. Si a esto se suman los 15.000 aeroplanos del ejército estadounidense, que entró en la guerra en 1917, la cifra asciende a 225.000 aviones, de los que 120.000 se perdieron en combate. Grandes ases de la aviación se convirtieron en leyendas, empezando por el alemán Manfred von Richthofen, conocido como el Barón Rojo, que logró 80 derribos, y siguiendo con el francés Georges Guynemer (53), el australiano Robert Little (47), el británico Albert Ball (44), el italiano Francesco Baracca (34) o el estadounidense Raoul Lufbery (16), todos ellos caídos a su vez en combate. Entre los ases supervivientes destacaron el francés René Fonck (75), el canadiense Billy Bishop (72), el alemán Ernst Udet (62) y el estadounidense Eddie Rickenbacker (26). En total, 1.849 pilotos de guerra consiguieron la categoría de ases, al obtener un mínimo de 5 victorias.

En apenas cuatro años la evolución de los aviones había sido espectacular; el mundo no volvería a ser el mismo y las guerras cambiarían de forma radical con la introducción del avión.

En la Segunda Guerra Mundial, los bombardeos masivos, que sólo habían sido probados en España durante la guerra civil, se hicieron universales. En cuanto a pilotos, destacaron en

Arriba, un grupo de cazas del ejército estadounidense volando en formación. Abajo, el Spirit of Sant Louis *a punto de partir hacia su aventura transatlántica. El despegue congregó una muchedumbre de curiosos.*





este conflicto los alemanes, con Erich Hartmann a la cabeza con 352 victorias confirmadas, seguido por Gerhard Barkhorn (301), Gunther Rall (275), Otto Kittel (267) y Walter Nowotny (258), hasta un total de 105 pilotos la *luftwaffe*, de los que el más famoso fue Adolf Galland (103), que lograron más de cien victorias, algo que no consiguió ningún piloto de otro país.



En los años diez, en EE.UU. ya se realizaron algunas exhibiciones aéreas públicas. Era el primer paso para presentar aquel aparato a la población civil.

LA AVIACIÓN CIVIL

Después de la Primera Guerra Mundial la aviación civil experimentó un desarrollo espectacular. En la década de 1920 se formaron las primeras compañías aéreas y se construyeron los primeros aeropuertos comerciales, en muchos casos con la inestimable colaboración de varios ex pilotos de guerra.

Al primer vuelo en solitario a través del Atlántico, protagonizado por el famoso Charles Lindberg en 1927, lo precedió la gesta del *Plus Ultra*, el hidroavión con el que Ramón Franco y tres compañeros cruzaron, con escalas, el Atlántico Sur en 1926.

Las comunicaciones planetarias experimentaron una auténtica revolución.

Los héroes solitarios



Las películas de pilotos siempre han ensimismado a grandes y pequeños. Basada en hechos reales, el *Héroe solitario* (*The Spirit of St. Louis*, 1957), dirigida por Billy Wilder y protagonizada por James Stewart, mostraba en retrospectiva la vida de A. Lindbergh, el primer piloto que cruzó el Atlántico, en 1927, en su avión, el *Spirit of St. Louis*. Lindbergh realizó en solitario la gesta heroica que marcó el inicio de los vuelos transatlánticos. Durante su viaje, el piloto reflexiona sobre sus dudas acerca de la existencia. La soledad, el cansancio y una mosca son sus compañeros de viaje.

El cine, evidentemente, también trató el tema de la aviación militar. Así, en 1971, Roger Corman dirigió un interesante drama bélico basado en la vida de un conocido piloto alemán. En *El Barón Rojo* relataba la heroicidad y la rivalidad en los enfrentamientos aéreos producidos, durante la Primera Guerra Mundial, entre dos pilotos contrarios: el barón alemán Von Richthofen, conocido como el Barón Rojo, y el inglés Brown. Esta película contiene algunas de las escenas aéreas más alabadas de la historia del cine.







El Sheriff

Junto con el Buscador de Oro y el Jefe Indio, el Sheriff de Madelman inauguró una fructífera serie dedicada al Lejano Oeste americano.

El Sheriff de Madelman fue una de las piezas clave en la serie dedicada al Lejano Oeste americano, conjunto que ya fue analizado en las páginas 236-237 y 248-249. Todos los modelos que formaban esta serie se fabricaron en la segunda etapa y el Sheriff, el Buscador de Oro y el Jefe Indio fueron los primeros en aparecer en el catálogo de 1976. Muchos coleccionistas de la primera etapa anhelaron siempre que esta serie se hubiera desarrollado con ojos de cristal, como en los primeros modelos.
En nuestra colección dedicada a Madelman hemos hecho realidad ese deseo al realizar el Sheriff con un maniquí de aquella etapa.
Las tardes de juego con los Madelman del Lejano Oeste siempre estuvieron influidas por películas estadounidenses que narraban la epopeya de la conquista del Oeste y, sobre todo, por los *spaghetti western* que se proyectaban en los cines de barrio de la década de 1970.
El tema normalmente giraba en torno a la ausencia de la ley en un país nuevo, formado por gentes procedentes de culturas diferentes y con lenguas distintas. En efecto, las películas del Oeste presentaban a unos hombres entusiastas que dejaban su familia y su país para emigrar a América en busca de tierras, oro y algunos también aventuras.
En un vasto territorio desconocido y sin ley se generaban situaciones caóticas, y el desorden era la regla más que la excepción. En este ambiente no es de extrañar que proliferasen los delincuentes, los fugitivos de la justicia, los criminales, los ladrones y los cuatreros que convivían con gentes honradas, que con su duro esfuerzo querían progresar en el Nuevo Mundo.
Estos personajes y ambientes fácilmente recreables con los Madelman eran la base del juego con el material que presentaba la fantástica serie del Lejano Oeste.



Otras piezas que completaban el set del Sheriff eran:

Un armero formado por cuatro piezas inyectadas en RM expán que imitaban a la perfección la textura de la madera. Este mueble, uno de los pocos de Madelman, tiene capacidad para cinco rifles.

Tres lingotes de oro realizados en plomo pintado en color dorado, marcados con la letra M dentro de un círculo. La mayoría de los lingotes, con el paso del tiempo, presenta pequeñas grietas.

Una bolsita para el oro confeccionada en loneta de color blanco y marcada en tinta azul con "POST $".

Unas esposas (otra de las piezas curiosas de la colección) de plástico negro que se ciñen por presión a las muñecas del Madelman. Las esposas están unidas por una cadenita metálica.

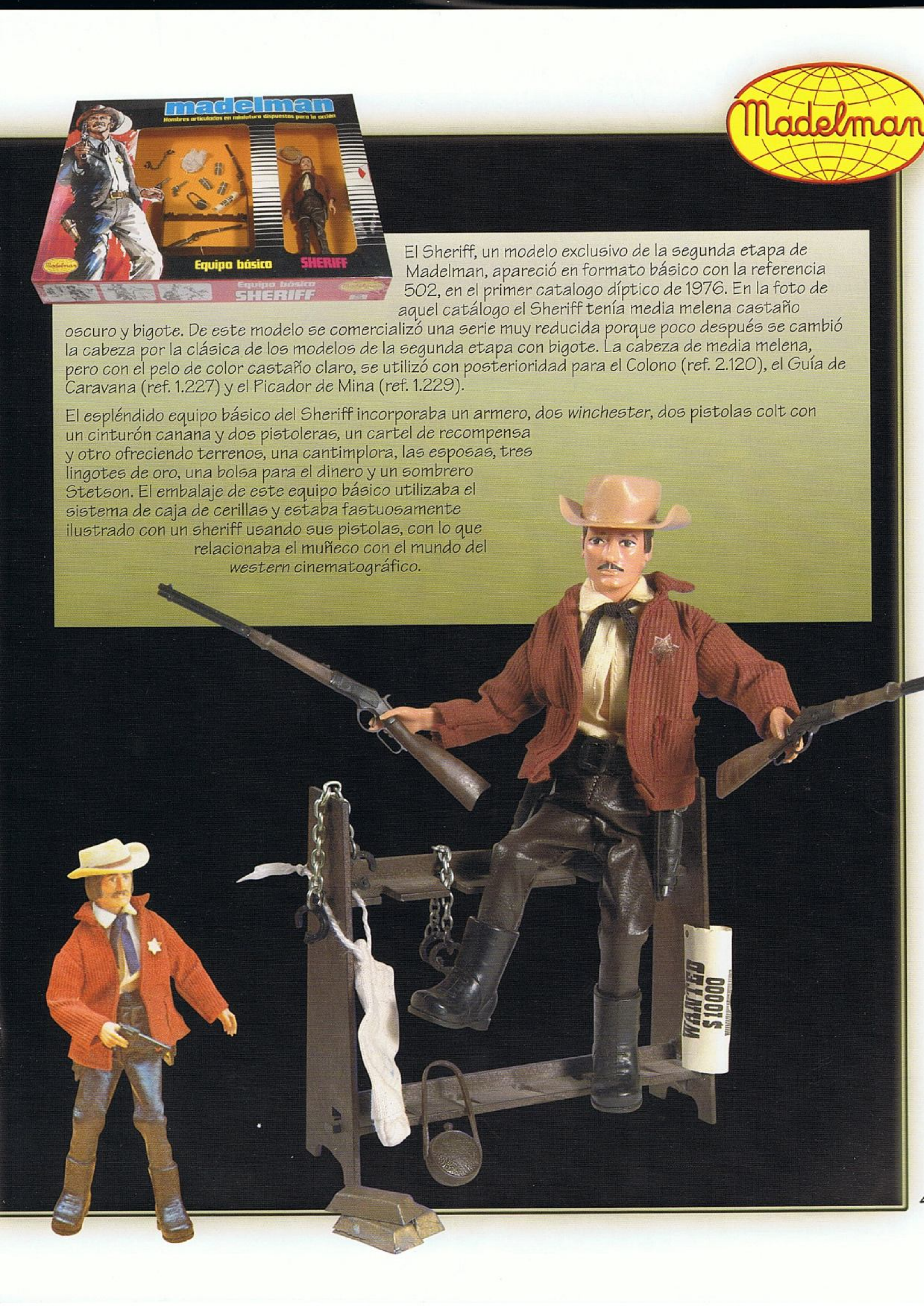
Una cantimplora (la tradicional de Madelman) realizada en una única pieza de plástico marrón. Esta pieza imita un recipiente cilíndrico forrado de piel.

Un sombrero Stetson fabricado a partir de planchas de poliestireno flocado que se conformaban al vacío y posteriormente se troquelaban. Existió un segundo modelo fabricado en goma flexible de color crema.

El equipo del Sheriff incluía, además, dos pequeños carteles, aunque en algunas cajas sólo aparece uno. En uno se leía: "Wanted, $10 000, Jhon Hart. Se busca por CUATRERO", y en el del Oeste I (ref. 602): "CENTRAL DAKOTA, 30 Millones Acres, NECESITAS UNA GRANJA, CHICAGO AND NORTH WESTERN, CÓMO LLEGAR A ELLA Chicago & North Western RY".

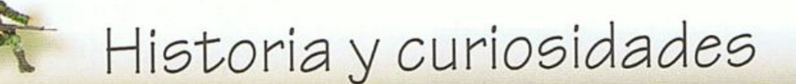
CENTRAL DAKOTA
30 Millones Acres
NECESITAS UNA GRANJA!
CHICAGO AND
NORTH WESTERN
COMO LLEGAR A ELLA
Chicago & North Western R'Y

WANTED
$10000
JHON HART
se busca por
CUATRERO



El Sheriff, un modelo exclusivo de la segunda etapa de Madelman, apareció en formato básico con la referencia 502, en el primer catalogo díptico de 1976. En la foto de aquel catálogo el Sheriff tenía media melena castaño oscuro y bigote. De este modelo se comercializó una serie muy reducida porque poco después se cambió la cabeza por la clásica de los modelos de la segunda etapa con bigote. La cabeza de media melena, pero con el pelo de color castaño claro, se utilizó con posterioridad para el Colono (ref. 2.120), el Guía de Caravana (ref. 1.227) y el Picador de Mina (ref. 1.229).

El espléndido equipo básico del Sheriff incorporaba un armero, dos *winchester*, dos pistolas colt con un cinturón canana y dos pistoleras, un cartel de recompensa y otro ofreciendo terrenos, una cantimplora, las esposas, tres lingotes de oro, una bolsa para el dinero y un sombrero Stetson. El embalaje de este equipo básico utilizaba el sistema de caja de cerillas y estaba fastuosamente ilustrado con un sheriff usando sus pistolas, con lo que relacionaba el muñeco con el mundo del *western* cinematográfico.



Madelman y otras marcas de juguetes

Durante toda la época de fabricación de Madelman, otras marcas aprovecharon el tirón comercial de este muñeco para poner a la venta sus propios productos. Así, en 1970 la empresa catalana Industrias Plásticas Inerga, S.A., comercializó unos muñecos articulados del tamaño de Madelman, conocidos como Jane Apollo s. 1.202 y Johnny Apollo s. 1201. En realidad, estas figuras eran unos modelos estadounidenses de la marca Marx Toys fabricados en España bajo licencia. Sin embargo, debido a su tamaño, algunas de sus piezas, como el casco y el *back pack*, en ocasiones han sido confundidas con accesorios de Madelman.

"Complementos" de otras marcas

Durante la época de apogeo de Madelman, algunas marcas lo utilizaron como reclamo para vender sus productos.

En este sentido, la casa Clim, la misma que fabricaba el tanque lanzaventosas T-206 (ver fotografía de las páginas 184-185) y que muchos niños utilizaron para Madelman, fabricó uno de los vehículos reales más curiosos de todos los tiempos: el Kleines Kettenkraftrad Nsu, más conocido como "Kettenkrad". Este vehículo de tres plazas, que alcanzaba una velocidad de 72 km/h, fue utilizado por la Wehrmacht alemana durante la Segunda Guerra Mundial. Para dar mayor eco a esta moto-oruga, la casa Clim optó por poner la fotografía de un Madelman en la caja de este juguete, como si estuviera diseñado específicamente para él. Esta misma estrategia comercial la llevó a cabo la casa Payva (Pascual y Valls, S.A., de Ibi, Alicante) con el Dune Buggy, un coche con movimiento por fricción realizado en plástico y chapa metálica. En la caja de este juguete aparecía una imagen del coche decorado con una rotulación estilo cebra y pilotado por un Madelman de la primera etapa.

Algo parecido sucedió con el Coche de las Dunas de la casa Froba, que en sus inicios fue comercializado por dicha marca en versiones de fricción, dirigido por cable y electromontaje, con diferentes acabados estéticos. En este caso, el producto fue absorbido por Madel para su comercialización dando lugar al Buggy de la segunda etapa de Madelman (ver pág. 213).



Arriba, la pantera Zoa, el león Ker y la princesa Freya de los Beastrons de Comansi. Abajo, la serie argentina de Rambo, en la que se utilizó el Helicoptero de Madelman inyectado en color gris.

Tras el reatro de Madelman

Cuando Madelman desapareció, algunos de sus productos, como la pantera negra y el león, fueron editados por otras marcas. Estos animales de Madelman fueron incluidos por la casa Comansi en la serie *Beastrons*, con los nombres de león Ker (ref. 18.712) y pantera Zoa (ref. 18.713). En esa edición, estas piezas estaban realizadas en una goma más flexible que el plástico utilizado para los animales de





El Kettenkrad de la casa Clim se puede dirigir por cable y tiene un tamaño próximo a la escala de Madelman. Abajo, Jane Apollo de Inerga, la versión española de la marca estadounidense Marx Toys.

Madelman. La serie *Beastrons* estaba formada por muñecos del tamaño de un Madelman, realizados en goma flexible y que se articulaban y mantenían la postura gracias a un alambre interior.

Posteriormente, otro muñeco que tenía algunas connotaciones de Madelman fue Indiana Jones, un muñeco fabricado por Star Toys, con licencia de TM & Lucasfims Ltd., en 1987. La marca realizó toda una línea de *merchandising* con cámaras fotográficas, mochilas, etc., y nuestro muñeco con la referencia 120.101. Lo curioso de este modelo es que con probabilidad sea la única figura de acción española catalogada en las listas de tasación de revistas estadounidenses como *Toyfare* o *Action Figure News & Toy Review*. Se hicieron tres modelos, uno con un cocodrilo, otro con una serpiente y otro con cazadora. Pero tal vez la pieza más buscada sea el Helicóptero Gris. Cuando Madel acabó su producción, algunos moldes fueron cedidos a otras empresas. Concretamente, el Helicóptero terminó siendo fabricado por una empresa argentina para una serie de Rambo, una colección de figuras fabricadas en 1991 por Jocsa, bajo licencia exclusiva de TM & Carolco, y que fue importada por Distritoys, S.L. para España. La serie se basaba en ocho figuras de "la fuerza de la libertad" y siete de "el ejército S.A.V.A.G.E.", y se completaban con ametralladoras, morteros y vehículos, entre los que se encontraba el Helicóptero gris. De todas estas piezas destaca el Cuartel General, una especie de posición fortificada con una torre de control.





A la izquierda, dos de los modelos más conocidos del Coche de las Dunas, de Froba. Este juguete tuvo varias versiones: de fricción, con motor eléctrico, dirigido por cable, y de electromontaje. A la derecha, Indiana Jones de Star Toys, el último muñeco con la misma escala que los Madelman fabricado en España en la década de 1980.



El sheriff

El lejano y salvaje Oeste, como se denominó durante muchos años a los territorios situados entre el Pacífico y el Mississippi, más de la mitad del actual territorio de Estados Unidos, fue el escenario de aventuras legendarias cuyos protagonistas eran gentes de toda condición. Protagonizadas por el jefe indio, el bandido, el soldado, el explorador y el buscador de oro, en estas aventuras destacó la figura del sheriff.

A partir de la conquista de California (1846), adonde la fiebre del oro atrajo a miles de personas, en 1849 y sobre todo a partir del final de la guerra civil norteamericana (1865), se produjo una notable expansión colonizadora hacia el oeste, que exigía la presencia de la ley y el orden. Así, el sheriff se convirtió en el garante de la justicia en muchas ciudades y pueblos del Oeste, aunque en muchos casos había muy poca diferencia entre los sheriff y los pistoleros.



En el Lejano Oeste americano, la estrella de seis puntas era el símbolo que identificaba la ley.

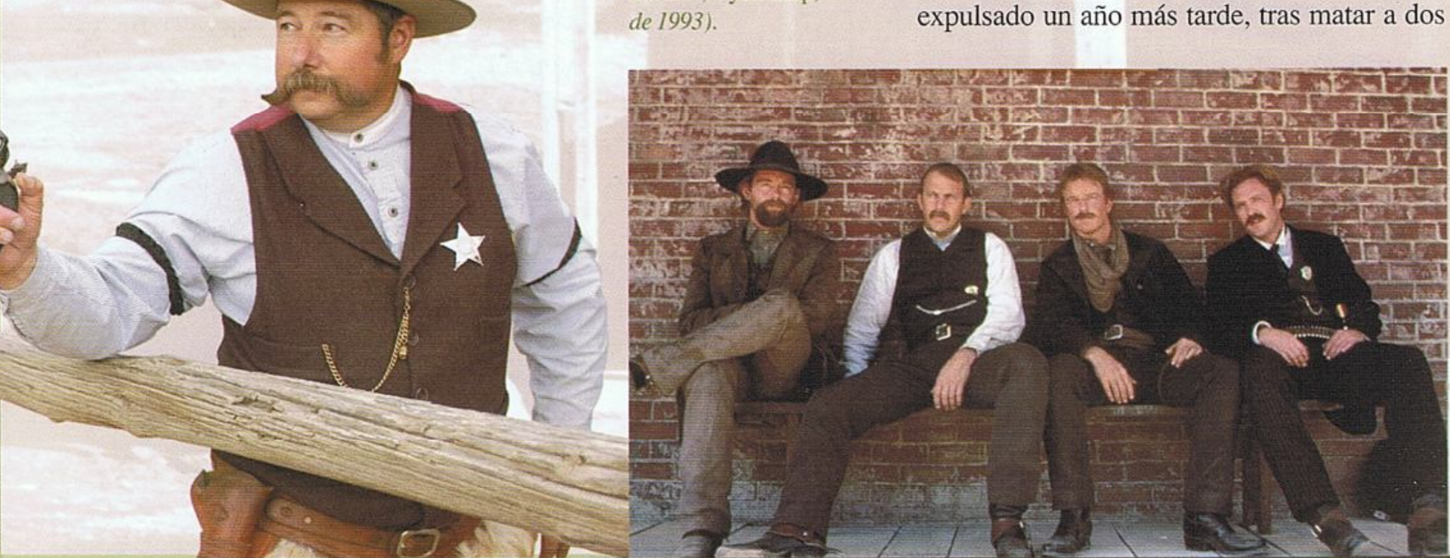
Muchos sheriff del salvaje Oeste eran famosos por su disparo rápido y certero, sin preguntas previas. Algunos de ellos antes de representar la ley fueron célebres pistoleros, como Earp (abajo interpretado por Kevin Costner en la película de Lawrence Kasdan, Wyatt Earp, *de 1993).*

Sheriffs famosos

Wild Bill Hickok, Wyatt Earp, Bat Masterson y Pat Garrett fueron probablemente los más célebres sheriffs pistoleros, de gatillo fácil, pocos escrúpulos y aficiones poco recomendables (juego, bebida, mujeres) en un representante de la ley.

Wild Bill Hickok saltó a la fama el 21 de julio de 1865, en Springfield (Kansas). Durante una partida de póquer, juego en el que era un profesional, tuvo una disputa con un tal David Tutt y ambos decidieron zanjarla saliendo a la calle y enfrentándose en un duelo. Tutt desenfundó y disparó primero, pero falló el tiro y Hickok le acertó en el corazón, matándolo en el acto. Es el primer duelo documentado de estas características, en plena calle, en el momento, sin mayor regla que ver quién desenfunda primero, y que se haría muy popular en el Salvaje Oeste.

En 1868, Wild Bill, que se había hecho famoso gracias a las historias que contaban sobre él los periodistas de la época, fue elegido sheriff de Hays City (Kansas), cargo del que fue expulsado un año más tarde, tras matar a dos





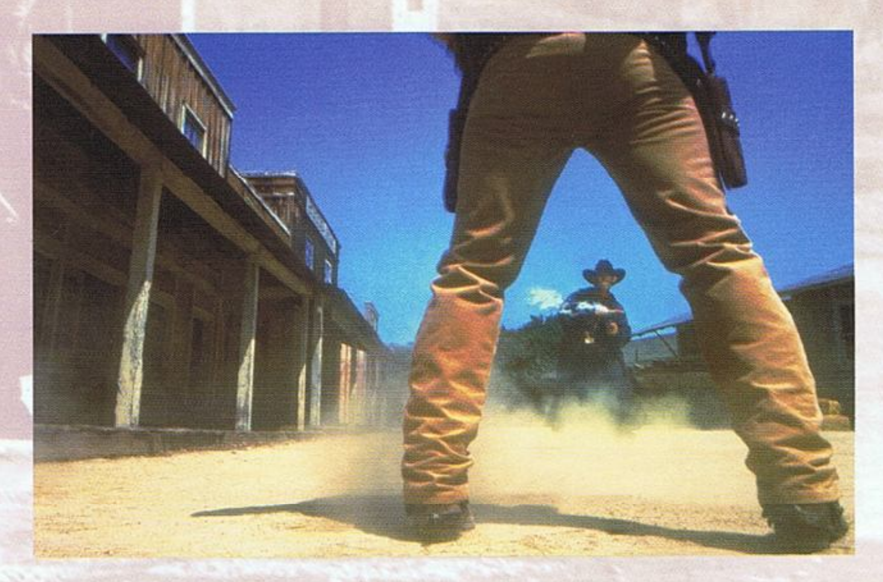
pistoleros. En 1871 recibió el cargo de *marshall* en la conflictiva Abilene, también en Kansas, y por el mismo motivo, matar a dos hombres, fue cesado aquel mismo año. Luego estuvo un tiempo en el circo de su amigo Buffalo Bill Cody y, tras un breve período como explorador del Séptimo de Caballería a las órdenes de Custer, murió asesinado en un salón de Deadwood, Dakota, el 2 de agosto de 1876, cuando un hombre le disparó por la espalda mientras jugaba al póquer.

Por su parte, Wyatt Earp era el tercero de cuatro hermanos, todos ellos conocidos en el mundo de los pistoleros. El mayor, James, a pesar de haber quedado lisiado en la guerra civil, fue ayudante del sheriff Bat Masterson en Dodge City (Kansas). El segundo, Virgil, se convirtió en marshall de Tombstone (Arizona) en 1880, adonde lo acompañaron Wyatt y el menor de los hermanos, Morgan, a los que contrató como ayudantes. Los tres, junto a su amigo Doc Holliday, se enfrentaron a cuatro miembros de la banda de los Clanton en OK Corral el 26 de octubre de 1881. En menos de 10 segundos, tres de los Clanton cayeron muertos y el cuarto logró huir. Holliday, Virgil y Morgan Earp estaban en el suelo heridos. Sólo uno de los ocho hombres permanecía en pie, con su revólver humeante. Era Wyatt Earp. La disputa continuó, y en 1882, después de que Virgil resultara herido de gravedad en un intento de asesinarlo, Morgan fue acribillado a balazos cuando jugaba al billar. Los Earp abandonaron entonces Tombstone, pero Wyatt antes de marcharse mató a sangre fría a dos de los asesinos de Morgan. Más tarde, en 1885, Wyatt se instaló en San Francisco, y su leyenda se hizo tan grande que, en 1896, fue invitado a arbitrar el combate de boxeo entre Bob Fitzsimmons y Tom Sharkey por el campeonato de los pesos pesados. Wyatt subió al ring con el revólver al cinto (cosa que le costó una multa). Wyatt Earp murió en Los Ángeles en 1929.

El sheriff, el jugador de póquer, el cowboy, *el ladrón de ganado, los indios y el Séptimo de Caballería son indispensables en un western. A la izquierda,* Aces and Eights *(Sam Newfiel, 1936); sobre estas líneas, detalle de* Tombstone *(G. Pan Cosmatos, 1993).*

Los duelos a plena luz del día entre pistoleros eran frecuentes en una tierra sin ley.

Bat Masterson fue elegido sheriff de Dodge City, en 1878, después de que su hermano mayor, Ed, sheriff hasta entonces, fuera asesinado por un vaquero borracho. Junto a Wyatt Earp, Doc Holliday, Charlie Bassett y Luke Short, Bat Masterson formó parte de una suerte de mafia, en Dodge City, hasta que fueron expulsados de la ciudad en 1883. Trasladado a Nueva York en 1884, trabajó como periodista deportivo. Masterson murió en la Gran Manzana en 1921.





Finalmente, Pat Garrett, ex bandido y amigo de Billy "the Kid", fue elegido sheriff de Lincoln County (Arizona) en 1880, con el encargo de poner fin a las andanzas de un joven pistolero acusado de haber matado, en 1878, al sheriff William Brady. El 14 de julio de 1881, Garrett mató a Billy "the Kid". Pat Garrett murió el 29 de febrero de 1908 asesinado por la espalda en un *saloon* de El Paso (Texas).

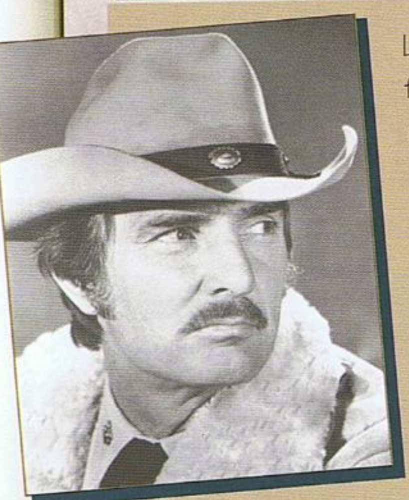
Un caso aparte fue el "juez de la horca", Roy Bean, que se erigió por las buenas como única autoridad al oeste del Pecos, en Vinegaroon (Texas). Allí mandó durante años, juzgando y ahorcando a su gusto hasta su muerte, en 1903.



Detalle de una pistolera típica de los cowboy *del Lejano Oeste.*

También un caso aparte, en este caso por su rectitud y su éxito, fue Bill Tilghman, al que Bat Masterson calificó como "el más grande de todos nosotros". Junto a Heck Thomas y Chris Madsen, Tilghman fue uno de los Tres Guardianes que lucharon contra los criminales del territorio de Oklahoma, un lugar tan violento y peligroso, situado entre Kansas y Texas, que no fue admitido como estado de Estados Unidos hasta el año 1907. Jefe de policía de Oklahoma City desde 1910, Tilghman murió tiroteado, cuando intentaba detener a un policía corrupto, en 1924, a la edad de setenta años.

McCloud, un sheriff en la Gran Manzana



Las series de televisión relacionadas con el Oeste americano en las que aparecía la figura del sheriff fueron todo un referente para jugar con los Madelman. Fueron series memorables, como *Bonanza* (1963, en España), *La casa de la pradera* (1974), *La conquista del oeste* (1977), *Furia* (1974), *El gran Chaparral* (1970), *El Virginiano* (1964)... Sin embargo, de todas ellas destaca McCloud (1974, el mismo año en que se diseñaba el Sheriff en IDISA), una serie policiaca de la NBC estadounidense de 1970. Interpretada por Dennis Weaver como Sam McCloud, narra las peripecias de un policía rural de Taos (Nuevo México) que llega a Nueva York para actualizar sus conocimientos en la lucha contra el crimen. Paradójicamente, McCloud siempre resolvía los casos con sus métodos directos y tradicionales para desesperación de Peter Cliford (J. Cannon), el jefe de la comisaría de policía de Nueva York. Para evitar que McCloud se metiera en líos, éste siempre iba acompañado por el sargento Joe Broadhurst (Terry Carter). Su indumentaria, con su sombrero tejano y su cazadora de piel vuelta (esta prenda incluso se puso de moda y se conocía popularmente como McCloud), lo convertía en un personaje auténtico y original en la Gran Manzana. Su estética, sin duda, influyó en el desarrollo del Sheriff de Madelman, incluso en el bigote. Todos recordamos los créditos iniciales de los capítulos, en los que McCloud recorría a caballo la 5ª Avenida neoyorquina.



El Sargento del 7º de Caballería

Madelman

El Sargento del 7º de Caballería de Madelman no fue a colonizar el Lejano Oeste americano, sino que vino a conquistar las horas de juego de toda una generación de niños.

La serie dedicada al 7º de Caballería es exclusiva de la segunda etapa y estaba compuesta por el Sargento, el Capitán y el Explorador Indio. Todos los modelos fueron un complemento ideal de la serie dedicada al Lejano Oeste americano (ver págs. 236, 237, 248, 249).
El Sargento es el resultado de la adaptación de un modelo de la segunda etapa de Madelman a un maniquí de la primera. La propuesta y el resultado estético de este modelo es curioso, pues la casa Madel, a pesar de utilizar la denominación 7º de Caballería, decidió comercializar una figura de características genéricas. En este sentido, el uniforme del Sargento de Madelman no correspondía exactamente a este regimiento militar, ni tampoco era el utilizado por la caballería del ejército unionista ni por los sudistas durante la guerra civil norteamericana. Así pues, parece evidente que esta serie era un homenaje a la caballería ligera formada por soldados entrenados para combatir a caballo.
La caballería como fuerza militar se remonta a Ramsés II (siglo VI a.C.). Alejandro Magno desarrolló una fuerza de combate formidable al añadir a la infantería (falange) la potencia de la caballería. Los cartagineses, los romanos y los godos también utilizaron esta devastadora combinación. En general, las tropas de caballería montada siempre mostraron un gran dominio en la disciplina armada con espadas y lanzas y, posteriormente, hicieron lo mismo con la incorporación de las armas de fuego ligeras. A lo largo de la historia, caballerías como las de Gengis Kan, Napoleón, los cosacos rusos, los húsares españoles y, por supuesto, el 7º de Caballería han escrito las más famosas hazañas bélicas por su habilidad y destreza sobre el caballo. A partir de la Primera Guerra Mundial, la caballería ligera se empezó a sustituir, en la mayoría de los ejércitos, por unidades acorazadas formadas por carros blindados y helicópteros.
Esta serie de Madelman, al ser de las últimas que editó Madel, tuvo una producción limitada en lo que se refiere a unidades de fabricación si la comparamos con otros modelos clásicos de la colección. Este hecho hace que en la actualidad sean piezas difíciles de conseguir.



Otros accesorios que completaban el set del Sargento del 7º Caballería eran:

Un mapa que describía la distribución de las tribus indias en América del Norte.

Las alforjas, realizadas en PVC de color marrón, que eran practicables y, además, se podían colocar a lomos del caballo alazán.

Finalmente, en el mercado del coleccionismo se pueden encontrar unas pañoletas desarrolladas por IDISA en plástico amarillo, pero quedaron como prototipos y nunca se llegaron a fabricar.

Los otros dos modelos de la serie de Madelman dedicada al 7º de Caballería incluyeron piezas como el hacha del buzo, la serpiente verde, el puñal del trampero, los prismáticos y los galones del Capitán realizados en tela adhesiva. Pero tal vez la pieza más difícil de conseguir sea el fiador y los tirantes del sable que se colocaban en el cinturón del Capitán. El sable se diseñó especialmente para este modelo y era más estilizado que el de los piratas.

Para todos los muñecos de esta serie se utilizó la misma caja. Nunca apareció un equipo básico ni tampoco un superequipo del 7º de Caballería. Sin embargo, existen dos piezas que se combinaban a la perfección con esta serie: el caballo Alazán (ref. 712, ver pág. 164 y la ametralladora del 7º de Caballería (ref. 724, ver pág. 163) que se vendió en caja individual.



El Sargento del 7º Caballería apareció con la ref. 1.225 en el segundo catálogo *Los Madelman en Acción* de 1977. El set incluía un winchester, un colt, un mapa de Estados Unidos, un quepi, una pañoleta y unas alforjas.

En el mismo catálogo de 1977 se lanzó al mercado el Explorador Indio (ref. 1.224), cuyos accesorios básicos eran un sombrero negro de dril, un hacha (la misma que la del buzo), un revólver, el cuchillo del trampero y la serpiente de goma. El uniforme combinaba la cazadora azul del Sargento, sin los distintivos del grado, con unos pantalones de pana de color teja con flecos al estilo indio. El cinturón, en la mayoría de los set, era el mismo que utilizaba la enfermera, es decir, un cinto liso de hebilla grande que se parece al del pirata. Para este modelo se utilizó el maniquí del Indio joven de media melena.

El tercer muñeco de la serie, el Capitán del 7º Caballería (ref. 1.226), apareció en el catálogo *Madel tus juegos favoritos* de 1981. Este modelo incluía un maniquí con barba de candado y su traje era parecido al del sargento, pero con la cazadora de tres cuartos, con galones y sin la pañoleta. Sus accesorios eran el quepi, los prismáticos, el sable y el cinturón con el fiador y los tirantes.

En estos tres modelos, la raya de la manga aparece en dos versiones: pintada de amarillo o en una cinta de tela de este mismo color pegada cerca de la costura.

Figuras de 6 pulgadas coetáneas de Madelman

En España existen muy pocas figuras de acción del mismo tamaño de Madelman coetáneas de este muñeco. En distintos países se encuentran productos como los Tigers de Topper Toys, Matt Mason, Evel Knievel, la serie de 6 pulgadas de la casa Marx Toys, que compartieron la escena mundial con Madelman. No obstante, por sus diversas conexiones con Madelman, cabe destacar dos muñecos: los Little Big Man y los War Heroes.



Little Big Man

En 1972, Bradgate, una filial de Palitoy (la marca británica que fabricó para el Reino Unido, bajo licencia de Hasbro y Mego, casi todas las figuras de acción de la década de 1970), lanzó al mercado europeo un nuevo muñeco, el Little Big Man. Éste fue un acontecimiento sorprendente para los coleccionistas porque el parecido del Little Big Man con Madelman era exagerado. En efecto, el maniquí británico presentaba un sistema de colocación de zapatos (una especie de muñón) idéntico al utilizado por Madel en la primera etapa, las manos eran las mismas y el sistema de articulación practicamente igual. Además, algunos accesorios, como el rifle, las raquetas de nieve, etc., eran muy parecidos por no decir iguales, y algunos uniformes, como el polar de pana, son indiferenciables. A pesar de ello, es de justicia decir que se realizaron modelos propios de Little Big Man, como el Paracaidista o el Motorway Patrol, ambos muy interesantes.

Arriba, el maniquí de Little Big Man, cuyo parecido con Madelman (sistema de colocación de las botas, articulaciones de las extremidades y manos) es asombroso. A la derecha, diferentes tipologías de cajas utilizadas por este producto. Abajo diez modelos distintos de Little Big Man.



El primer lanzamiento al mercado se hizo en una caja roja (que recordaba a la inicial de Madelman) y se presentaron 12 modelos: Mountain Assault (Cat. nº 22.501), Tropical Combat (Cat. nº 22.502), Arctic Patrol (Cat. nº 22.503), Underwater Misión (Cat. nº 22.504), Alpine Adventure (Cat. nº 22.505), Medic (Cat. nº 22.510), Savotage (Cat. nº 22.509), Paratroop Attack (Cat. nº 22.506), Pony Express (Cat. nº 22.513), Mountie Patrol



(Cat. nº 22.514), Motorway Patrol (Cat. nº 22.515) y On Safari (Cat. nº 22.516). Más tarde, fue comercializado en unas cajas idénticas a las individuales y a las básicas de Madelman; las individuales fueron: Arctic Patrol Pack, Mountain Assault Pack y Tropical Combat Pack. En modelos básicos aparecieron: Underwater Mission Pack, Alpine Adventure Pack y Paratroop Attack Pack.

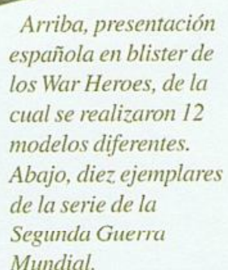
El siguiente lanzamiento comercial fue, en 1975, en cajas azules (Motorway Patrol, Alpine Adventure y Paratroop Attack) y, por último, aparecieron las cajas ilustradas en las que se incluía un caballo (Pony Express y Mountie Patrol) y otras dos ilustradas con un coche (On Safari y On Motorway Patrol). Las piezas, en general, se fabricaban en Hong Kong, aunque algunas, como el caballo, fueron producidas en Portugal, lo que en ocasiones ha inducido a pensar que Little Big Man era un producto portugués en lugar de británico.

Arriba, maniquí de un War Heroes, con el sistema de articulación de la marca Mego. Arriba, a la izquierda, cajas internacionales de este muñeco.

War Heroes

Los muñecos War Heroes fueron importados y distribuidos en España por Munditoys, S.A. Se trata de una colección de 12 muñecos (U.S. Marauder, U.S. Fighter Pilot, Rusian Officer, Japanese Officer, Chinese Guerilla Fighter, Anzac Bus Fighter, U.S. Figting Seabee, British Pareatrooper, French Infantryman, German U-Boat Commander y U.S. Paratrooper) que, en realidad, correspondía a la segunda edición sin licencia de los Lion Rock Heroes of WW II. Los Lion Rock recibieron este nombre porque es el que figuraba marcado en la espalda del muñeco, pero tuvieron diferentes denominaciones dependiendo del país (Battle Brigade, Combat Man, Jonny Action, War Heroes...). El producto fue una cesión de Mego a marcas europeas, como Polistil (Italia) o Palitoy-Bradgate (Reino Unido), y se comercializó en Europa desde 1975 hasta 1981, año en el que se lanzaron al mercado en Estados Unidos algunos modelos de esta colección.

La serie inicial de Lion Rock constaba de 36 muñecos diferentes que representaban los cuerpos militares de todos los bandos de la Segunda Guerra Mundial. Se usó un maniquí del tamaño de Madelman, pero la tipología de articulación era la utilizada por los muñecos de la casa Mego. La mayoría de los modelos tenían caras diferentes, pero lo que hizo que fueran y sigan siendo buscados por los coleccionistas de Madelman son sus armas, accesorios y uniformes, porque son completamente compatibles con los de Madelman y permiten recrear una de las series más deseadas por los coleccionistas, la de los uniformes de la Segunda Guerra Mundial.



Arriba, presentación española en blister de los War Heroes, de la cual se realizaron 12 modelos diferentes. Abajo, diez ejemplares de la serie de la Segunda Guerra Mundial.





El 7º de Caballería

El más famoso regimiento de caballería de Estados Unidos, que fue aniquilado por los indios en la batalla de Little Big Horn, estuvo mandado hasta entonces, y desde su creación, por el general George Armstrong Custer.

Comanches, cheyennes, kiowas y arapahoes eran los indios que habitaban las grandes praderas que se extendían entre Kansas y las Rocosas. El 7º de Caballería, creado en 1866 con sede en Fort Riley (Kansas) y formado por 11 compañías de soldados y una de músicos, tenía la misión de mantener apaciguada toda la región. El general Custer, como todos lo llamaban aunque sólo fuera teniente coronel, fue puesto al frente del regimiento en noviembre de 1866, e instruyó a sus nuevas tropas con una férrea disciplina, que se basaba en su experiencia en la guerra civil.



Arriba, fotografía coloreada del general George A. Custer. Abajo, litografía que representa la batalla de Little Big Horn, en la que se ve cómo los indios rodean a los soldados del 7º de Caballería.

Custer y la batalla de Little Big Horn

En 1873, con Custer al frente, el 7º de Caballería fue destinado a Fort Lincoln (Dakota), un territorio situado frente a las Colinas Negras, donde vivían los sioux.

En diciembre de 1875, tras numerosos enfrentamientos y negociaciones, el Gobierno de Washington dio a los sioux dos meses de plazo para entrar en una reserva. Ante la negativa de los indios, el 7º de Caballería entró en acción. Tras despedirse de su esposa Libby, Custer partió de Fort Lincoln en mayo de 1876.

El 21 de junio llegó a orillas del río Yellowstone, donde se reunió con el coronel John Gibbon y el general Alfred Terry. Terry ordenó a Gibbon que se dirigiera al valle del Little Big Horn, mientras que Custer, con el 7º de Caballería, se encargaría de buscar a los indios y conducirlos a dicho valle, para aniquilarlos. Lo último que Gibbon dijo a Custer fue que lo esperara, que no atacara él solo.

Durante tres días, Custer, con la ayuda de exploradores indios de la tribu de los crow, siguió la pista de los guerreros de Toro Sentado. En aquella persecución impuso a sus hombres una dura marcha de unos 50 km diarios.

Las huellas que dejaban los indios eran cada vez más numerosas porque, día a día, centenares de hombres se iban uniendo a Toro Sentado. Por fin, cuando llegaron a Little Big Horn, los indios eran unos seis mil, de los cuales 1.800 eran guerreros.

El día 25 de junio, el 7° de Caballería llegó a las proximidades del campamento indio. Los exploradores enseñaron a Custer el lugar donde, a lo lejos, se concentraba el enemigo.

El general Cabellos Largos, como lo llamaban los nativos, tomó de inmediato la determinación de atacar, aunque el coronel Gibbon no había tomado aún posiciones en el valle. De pronto vio una nube de polvo. Eran unos 40 guerreros que se acercaban a los soldados, para luego dar la vuelta y huir por donde habían venido. Custer ordenó al mayor Marcus Reno que los siguiera con 140 hombres, prometiéndole que le enviaría refuerzos.

Reno cruzó el río Little Big Horn en pos de los guerreros. Cuando tuvo el campamento indio a la vista, dio la orden de desmontar, formó una línea de batalla y ordenó abrir fuego. Acababa de comenzar la célebre batalla de Little Big Horn.

Custer, entre tanto, pensando que los indios huirían despavoridos del campamento por el otro flanco, al ser atacados por Reno, marchó con la intención de cortarles la retirada. Pero la situación era muy distinta.



De izquierda a derecha, Halcón de Hierro, Barba cubierta de Rocío y Aguila Grande, tres indios sioux que vivieron la batalla de Little Big Horn y que, años más tarde, aportaron su testimonio en el documental Custer's Last Stand.

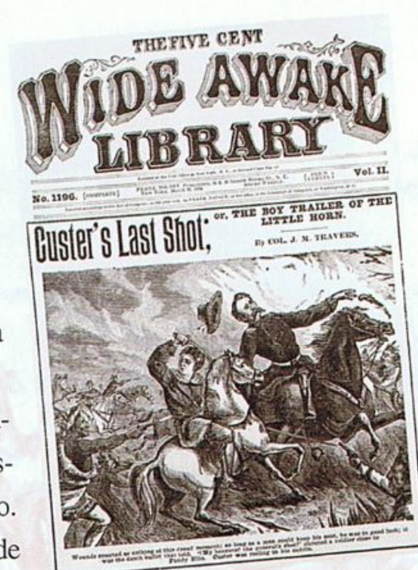
Reno se encontró con que cada vez era mayor el número de guerreros que respondía a su ataque. Cuando empezaron a caer sus primeros hombres y viendo que no recibía refuerzos, Reno inició una difícil retirada hacia posiciones más protegidas, en la orilla del Little Big Horn. Una vez consiguió llegar allí, se encontró con los refuerzos prometidos por Custer, otro batallón de 140 hombres que, como él, quedó asediado por los indios en la orilla.

Custer siguió avanzando por la otra orilla del río, esperando encontrarse en cualquier momento con los indios en franca huida. Cuál no sería su sorpresa, cuando los exploradores crow le informaron de que el campamento seguía allí. Sin dudarlo, Custer optó por lanzarse contra el campamento. Al frente de sus 210 hombres, el general marchó al galope contra el campamento. Todos iban disparando sus armas, al tiempo que avanzaban, cuando vieron que un gran número de guerreros salían del campamento y avanzaban directamente hacia ellos. Liderados por Caballo Loco, Gall y otros jefes, los sioux y los cheyennes iban,



al mismo tiempo, abriéndose para rodear a Custer y los suyos. Los soldados, atónitos, frenaron en seco y, tras unos segundos de duda, empezaron a replegarse a toda velocidad. Pero ya era demasiado tarde.

Galopando colina arriba, el 7º de Caballería se vio rodeado y Custer ordenó desmontar y formar un círculo defensivo. Según los centenares de testimonios de los indios supervivientes, muchos de los cuales vivieron hasta medio siglo más y fueron entrevistados por muchos historiadores, a gran parte de los soldados les temblaban las piernas, tan conscientes como eran de que iban a morir. Sin embargo, también según los mismos testimonios, el 7º de Caballería demostró un arrojo y una valentía admirables, luchando de forma encarnizada hasta el final. Como no habían logrado alcanzar una posición protegida, cosa que sí había logrado Reno, Custer y los suyos fueron aniquilados todos en cuestión de pocos minutos. Reno resistió durante 36 horas y, al atardecer del día siguiente, los indios se retiraron al advertir la proximidad de las numerosas tropas de Gibbon.


THE FIVE CENT
WIDE AWAKE LIBRARY
No. 1196. Vol. II.
Custer's Last Shot; or, THE BOY TRAILER OF THE LITTLE HORN.
By COL. J. M. TRAVERS.

Tras la apabullante derrota de las tropas del general Custer, los periódicos de época se hicieron rápidamente eco de la masacre.

La noticia del desastre llegó a las grandes ciudades del Este unos días más tarde, a primeros de julio, cuando Estados Unidos se preparaba para la celebración de su primer centenario, el 4 de julio de 1876.

Rin Tin Tin y el 101 de Caballería



El argumento de muchas series de televisión para el público infantil se basaba en la relación entre un niño y su mascota y las aventuras que vivían juntos. Concretamente, la serie estadounidense *Rin Tin Tin* relataba las aventuras del cabo Rusty (Lee Aaker), un niño que había sido adoptado por el 101 Regimiento de Caballería, tras quedar huérfano en un ataque indio, y Rin Tin Tin, un magnífico perro pastor alemán. La serie transcurría en Fort Apache, donde Rusty era corneta. Otros personajes de esta aventura televisiva eran el sargento O'Hara (Joe Sawyer) y el cabo Bone (Rand Brooks).

En la época aparecieron otras series con un argumento parecido, es decir, la entrañable amistad entre niños y animales, aunque en un contexto distinto al del Oeste. Entre ellas se cuentan la australiana *Skippy, el Canguro*, en la que el animal protagonista era un cangurito, la estadounidense *Furia*, con un caballo, *Flipper*, con un delfín, y *Lassie*, de nuevo con un perro.

Madelman

El Enmascarado

Este muñeco es uno de los últimos modelos de la colección y se fabricó una tirada muy pequeña, lo que lo convirtió en una pieza inicialmente desconocida y, en la actualidad, muy cotizada.

Actualmente, para los coleccionistas, el Enmascarado (al igual que el Arquero Rojo) es una pieza conocida, pero durante tiempo muchos llegaron a dudar de su existencia hasta que fue corroborada por la aparición de las listas de precios de 1983 y por la separata del último catálogo. En efecto, el Enmascarado tuvo una tardía aparición en el mercado, en un momento en se asistía al declive último de Madel. Por esta razón, su fabricación fue reducida y su distribución escasa. Algo parecido pasó con el indio Alce Negro (ver pág. 273), que durante algún tiempo entró en el saco de los modelos quiméricos hasta la aparición en el mercado de algunas cajas. Los tres muñecos se fabricaron aprovechando accesorios ya utilizados en otros sets y nunca se hicieron piezas exclusivas para ellos.

El Enmascarado se inspira en personajes como el Corsario Negro, el Llanero Solitario y en especial el Zorro, el mítico personaje que defendía los intereses de Nuevo México. Sin embargo, en aquella época, para utilizar este nombre era necesaria la cesión de derechos y, posiblemente, a Madel no le interesó entrar en gastos. Lo cierto es que el Enmascarado, el Alce Negro y el Arquero Rojo marcaron el final de Madelman, y hasta 1985 no empezaron a vislumbrarse los primeros indicios formales de coleccionismo, influidos por la tendencia sajona de sistematización de series, modelos, etapas... A fines de los años noventa, Madelman empezó a aparecer en mercadillos de juguetes antiguos de casi todas las ciudades de España, como Barcelona (plaza Massadas), la Feria del Juguete Antiguo de Figueres (Girona) o el Rastro y Jugantic en Madrid.

Lo bueno de aquella época eran los precios, que hoy se podrían considerar verdaderas gangas, ya que nadie podía imaginar la cotización que han alcanzado algunas piezas.

El Enmascarado (ref. 1.230) fue presentado al público en una hojita independiente, editada en 1983, que se incluyó en el catálogo Madel tus juegos favoritos de 1982, y compartió lanzamiento con el Arquero Rojo, el Enlace Cósmico y el superequipo Canadá. El precio de los equipos individuales era de 690 pesetas, el Enlace Cósmico 835 y el superequipo de 2.500.

El Enmascarado, que según las indicaciones de su caja pertenecía a la serie del Lejano Oeste americano, estaba realizado con piezas de otros sets. Así, se utilizó el maniquí híbrido de la segunda etapa (ver pág. 176), el sombrero Stetson de color negro, el sable pirata, una pañoleta roja, la camisola del Capitán Pirata, una chaquetilla desmangada combinado con unos pantalones negros de plástico imitación piel, las botas con tacones de la mujer Pirata, el cinturón de la serpiente marina, el pistolón pirata y la única pieza exclusiva, el antifaz.

El modelo mexicano apareció con dos referencias, la 2.546 y la 2.520, y con el nombre de "El Zorro". Evidentemente, en México éste es un personaje bastante más popular que en España y los temas relativos a la licencia de explotación del producto debieron de ser menos rígidos.

En México, el Enmascarado se comercializó con las mismas piezas que en España, con una única variación: el sombrero era de tipo cordobés, en un tamaño mayor, y estaba remendado en varias partes. Otra pieza curiosa del modelo de Exín Mex era la espada, completamente plateada.

Para el muñeco se utilizó un modelo completo de la segunda etapa con un maniquí normal, de manera que utilizaba las botas de Pirata masculino. Las manos estaban pintadas de negro, imitando unos guantes (nada tenían que ver con las del astronauta 2001) y el bigote tenía un aspecto más mexicano. La ropa variaba respecto al modelo español: la camisa no era exactamente la del Capitán Pirata y los pantalones eran de tela en lugar de una imitación plástica de piel. Además, se fabricó una versión con capa y un látigo y se comercializó una versión con el sombrero negro tipo Stetson, con el que había aparecido en España.



El Arquero Rojo es un modelo que los coleccionistas han asociado al Enmascarado por su coincidencia en el lanzamiento comercial y la leyenda que los envuelve. En realidad, no se sabe muy bien a qué serie pertenecía este modelo, pues utilizaba la caja del individual de la serie Canadá, pero el muñeco vestía al más puro estilo Robin Hood, aunque en negro y rojo, lo cual no tenía mucho sentido en una serie dedicada al Canadá. Lo cierto es que a pesar de estas circunstancias, o quizas precisamente gracias a ellas, es una pieza muy cotizada.

Este muñeco también se editó con piezas de otros modelos: la camisa del Capitán Pirata, las flechas y el carcaj indio, el arco (sin pintar, es decir, todo en plástico de color crema), las botas de la Mujer Pirata, el cinturón de la serpiente marina de dos cabezas, el poncho rojo, la gorra roja estilo Robin Hood y los pantalones de los que se conocen dos versiones: negros y rojos. Para el maniquí se utilizó el modelo híbrido, pero con la barba de candado.



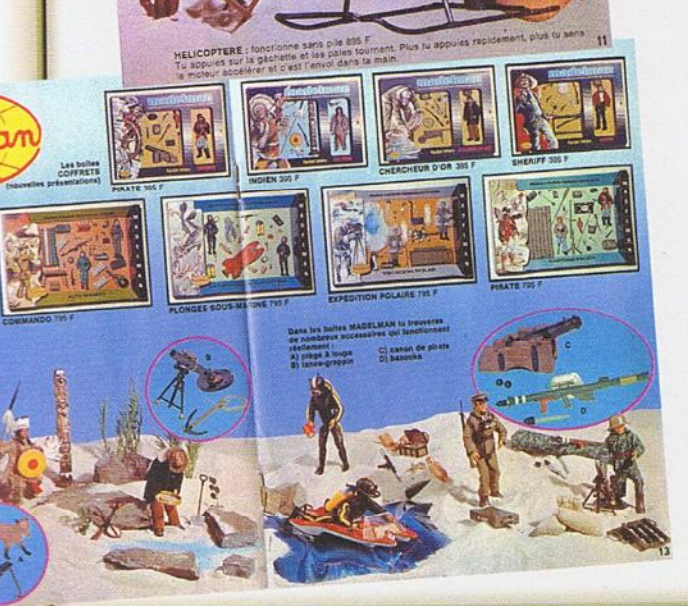
Distribución Internacional de Madelman

Como se ha dicho en repetidas ocasiones, Madelman fue un producto *Made in Spain*, absolutamente autóctono, salvo la producción puntual de la filial mexicana Exín Mex. Sin embargo, fue también un producto con distribución internacional,



como prueban los textos en ingles, alemán, francés e italiano que aparecían en todas las cajas. Evidentemente, este muñeco español no gozó en el extranjero de la repercusión ni de la presencia comercial, que tuvo en España ya que la competencia en el mercado internacional, con productos como Gi Joe, Action Man, Mego, etc., era muy dura. No obstante, llegó a ser conocido y tener cierta popularidad entre los niños de la década de 1970 de países como Bélgica, Holanda, Francia, Reino Unido, Italia, Austria, Alemania y Estados Unidos. Coleccionistas actuales de figuras de acción de estos países recuerdan perfectamente que tuvieron entre sus juegos algún Madelman, incluso existen grandes colecciones de este muñeco en Francia, Alemania y Estados Unidos.

Joaquín Serra, el *export manager* de Exin-Lines Bros, S.A., en una entrevista a la revista



Arriba y a la izquierda, imágenes de los catálogos franceses de 1976, prueba indiscutible de la distribución internacional de Madelman.



En la distribución internacional se conservaron las cajas originales de Madelman y sólo en contadísimos casos se incluyeron pegatinas que especificaban las normativas de uso en cada país concreto (algunas de ellas pegatinas aparecen en la página siguiente).

la conformité
du présent produit
aux normes françaises
de securité obligatoires
**est garantie par
l'importateur**

Importe en France par
COMANO S.A.



Juegos y Juguetes de España, comentaba respecto a la distribución internacional: "Participamos con stand propio en la feria de Núremberg, y a través de nuestros distribuidores en las ferias de Brighton, Milán, París, Utrecht, Bruselas, Nueva York, Melbourne y Viena, además de otras ferias de importancia local". En la misma entrevista hablaba de la trascendencia del contacto personal con los distribuidores.

Policía Montada del Canadá sobre una de las peanas utilizadas para exponerlo en las tiendas. Esta es una pieza difícil de encontrar, excepto en Italia.

COLECCIONISMO FUERA DE NUESTRAS FRONTERAS

La distribución internacional hizo que hoy existan piezas exclusivas que son motivo del coleccionismo más exigente, como la hojita roja de instrucciones y los catálogos *Neue Freunde Für Dich* (que es el mismo que el de *Nuevos Amigos Para Ti* pero editado exclusivamente para Alemania), las hojas *Conjunto de acção* de Portugal o *Action Set* del Reino Unido. Un detalle curioso respecto a estas hojitas es que aparecían en los superequipos Safari en los que se sustituía el Porteador por dos Cazadores de Safari. Pero, sin duda, la pieza más exclusiva de todas las editadas fuera de nuestras fronteras fue el Davy Crockett (ver pág. 90) distribuido en Europa central por Comano, S.A. Otras variaciones respecto a la edición española son, en realidad, las mismas cajas, pero con las pegatinas oficiales que confirmaban que el producto cumplía las normas del país, sobre el uso y la edad de los niños que podían jugar con los Madelman. Aunque esto pueda parecer anecdótico, no lo es tanto si se tiene en cuenta que algunas cajas son más cotizadas por el hecho de tener la pegatina con el precio de la prestigiosa Fao Swartz de Nueva York.

Internacionalmente existe una publicidad desconocida para la mayoría de los coleccionistas españoles, como los catálogos franceses de *Ü info Jouets* o de *Le specialiste magazine semestriel du jouet* de 1976, donde aparecen modelos de transición con los precios en francos franceses.

Finalmente, en subastas de Internet es habitual que aparezcan piezas de los países anteriormente citados en muy buenas condiciones de conservación, así como piezas muy difíciles de encontrar como el pedestal que se fabricó sólo con intención promocional para el Policía Montada del Canadá.



Arriba, catálogos portugueses e ingleses, en los que aparece el superequipo Safari con dos cazadores. Estas piezas se encuentran a buenos precios en los países en que se comercializaron, pero en el mercado español alcanzan precios altísimos.







Los justicieros enmascarados

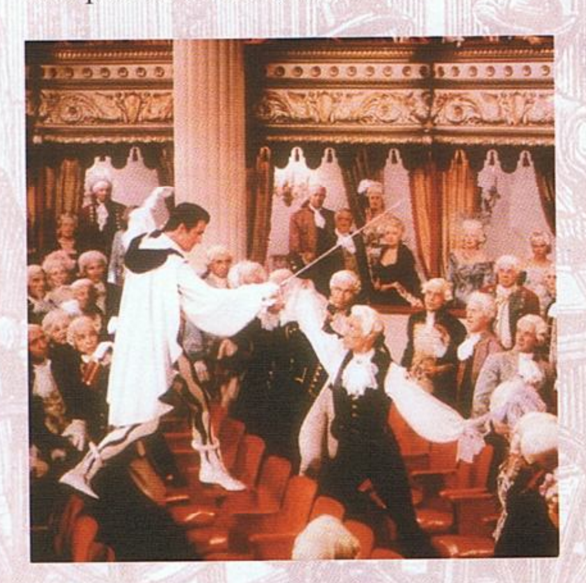
Pimpinela Escarlata, el Coyote, el Tulipán Negro, el Llanero Solitario, Scaramouche y el Zorro son los más célebres justicieros enmascarados de la ficción. Tres de ellos en Europa y los otros tres en América, todos son herederos directos de otro justiciero, aunque en este caso sin máscara, llamado Robin Hood, el príncipe de los ladrones, que la leyenda sitúa en la vieja Inglaterra, en el ya inexistente bosque de Sherwood, en tiempos de Ricardo Corazón de León y Juan Sin Tierra, a fines del siglo XII.

Enmascarados europeos

De los tres enmascarados europeos, el primero, en relación con la fecha de creación y con la época en que actuó, es el Tulipán Negro, protagonista de la novela del mismo título publicada por Alejandro Dumas en 1850. Este héroe enmascarado lucha contra la opresión en la Holanda de 1672, aunque en la célebre versión cinematográfica de 1964, protagonizada por Alain Delon, la acción se traslada a la Francia de la Revolución, a favor de la cual lucha el Tulipán Negro. Es también en esos días cuando actúa, si bien en este caso en contra de la Revolución y en defensa de los nobles que son condenados a la guillotina, la Pimpinela Escarlata. Creación teatral de 1904, este personaje salió de la pluma de la baronesa de Orczy, y la versión cinematográfica de mayor empaque es la protagonizada por Leslie Howard en 1934.



Tres enmascarados famosos: arriba, el Llanero Solitario; abajo, a la izquierda, Scaramouche, interpretado por Stewart Granger, y bajo estas líneas, el Zorro, interpretado por Antonio Banderas.



En cuanto al tercer enmascarado europeo, Scaramouche, éste es el protagonista de la novela del mismo título publicada en 1921 por Rafael Sabatini. Scaramouche lucha a favor de la Revolución, ocultándose bajo la máscara de un actor cómico. En el cine es recordado sobre todo por la interpretación que hizo Stewart Granger en 1952.

Enmascarados americanos

Uno de los enmascarados más célebres del siglo XX es, sin duda alguna, un justiciero del Lejano Oeste americano concocido por el Zorro. Este personaje fue creado por Johnston McCulley en el relato *La maldición de Capistrano*, publicado en 1919. Ambientado en la California de la década de 1840, cuando este estado todavía pertenecía a México, la ficción nos presenta a un justiciero, Diego de Vega, que oculto bajo una máscara se enfrenta al opresor ejército mexicano. En este caso,

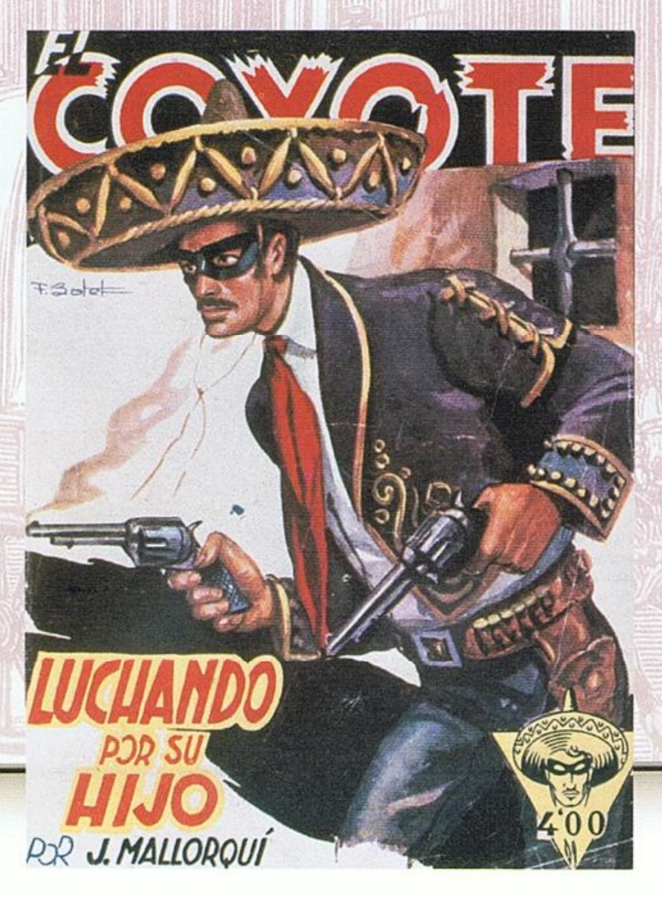
la ficción se basaba en la historia. En efecto, hubo varios justicieros, llamados bandidos por las autoridades, que lucharon contra el ejército opresor en California, pero éste no era el mexicano, sino el ejército invasor de Estados Unidos, que conquistó California en 1846. El más célebre de todos ellos fue Joaquín Murrieta, si bien hubo otros muchos bandoleros mexicanos que pusieron en jaque a las nuevas autoridades estadounidenses, como Tiburcio Vázquez y Francisco Bárcenas, Jack García, alias "3 dedos", o los conocidos como José California, el Escalante o, también, el Zorro.

Cuando Estados Unidos invadió California, los habitantes mexicanos empezaron a sufrir graves injusticias, discriminaciones y atropellos. La situación se agravó enormemente a partir de la fiebre del oro, que, en 1849, atrajo a docenas de miles de estadounidenses y dejó a los mexicanos en franca minoría numérica, aunque, como al igual que los estadounidenses, casi todos ellos se lanzaron a la búsqueda del preciado metal. En 1850 California fue admitida como estado de la Unión y pasó a formar parte de Estados Unidos. Entonces, las autoridades gravaron con unos injustos y excesivos impuestos a los buscadores de oro "extranjeros", o sea, a los mexicanos. Esto perjudicó mucho al joven de veinte años Joaquín Murrieta, que, como muchos otros, al verse desposeído injustamente, se refugió en las montañas y empezó a atacar a las autoridades. Conocido como el Robin Hood de California, Murrieta repartía entre los suyos lo que robaba a los opresores y mantuvo en jaque a las autoridades durante un par de años, hasta que, en 1853, el capitán Harry Lowe logró emboscar a la banda y matar a varios de sus miembros, entre ellos, al parecer, al propio Murrieta, si bien este extremo nunca ha podido ser confirmado. Al año siguiente, el periodista de origen cherokee John Rollin Ridge, llamado en realidad Pájaro Amarillo, quien simpatizaba con los mexicanos, publicó *Vida y aventuras de Joaquín Murrieta*, el famoso bandido californiano.

El segundo más famoso de los bandidos mexicanos de California fue Tiburcio Vázquez, que en 1852, con sólo diecisiete años, mató a un terrateniente estadounidense y, tras veinte años de robos y algunas temporadas en prisión, fue finalmente ahorcado en San José en 1875.

Totalmente trastocada la historia, el Zorro apareció en el

A la derecha, una imagen de La máscara del Zorro *(Martin Campbell, 1998), una de las muchas películas que figuran en la larga lista cinematográfica sobre este mítico enmascarado.*



Abajo, portada de uno de los episodios de las aventuras del Coyote, un enmascarado de cómic creado por J. Mallorquí.



papel en 1919 y, de inmediato, en 1920, pasó a la gran pantalla, con Douglas Fairbanks en el papel de Diego de Vega. En 1940 vendría la versión más conocida de la leyenda en celuloide, con Tyrone Power encarnando al protagonista. En una reciente película, Antonio Banderas interpreta el papel de Alejandro Murrieta, hermano del asesinado Joaquín, aunque acaba por enfundarse el traje del Zorro.

Más adelante, en 1943, aparecería el sosías del Zorro, el Coyote, creado por el español José Mallorquí, que, en este caso sí, se las ve con las autoridades estadounidenses, defendiendo los derechos de los mexicanos y, por tanto, de los españoles. La primera novela del Coyote arranca con una cita del general estadounidense Clark: "Es necesario destruir los cimientos de la vieja California, pues sólo así podremos edificar una California a nuestro gusto".

Un caso a parte es el del Llanero Solitario, un personaje creado por George Trendle, en 1933, para un serial radiofónico, y que luego pasó a los libros, los cómic, el cine y la televisión. A lomos de Silver, este justiciero enmascarado ayuda a los sheriffs a vencer a los bandidos en el apogeo de la conquista del Oeste, en la década de 1880.



Arriba, pasquín de La marca del Zorro *(Rouben Mamoulian, 1940), película interpretada por Tyrone Power y Linda Darnell.*



Los enmascarados

El Zorro fue un personaje muy popular en las décadas de 1960 y 1970, un llanero "enmascarado" que luchaba contra las injusticias y la codicia del poder, controlado por el capitán Monasterio que oprimía a las gentes humildes de Los Ángeles (California). El Zorro era, en realidad, don Diego de la Vega, el hijo de un rico terrateniente que, sabiendo que él solo no podría vencer a las tropas de Monasterio, adoptaba la identidad secreta del Zorro, una enigmática figura vestida de negro que, con su caballo Tornado, su espada y su látigo, conseguía vencer siempre al mal. Todo el mundo recuerda la característica "Z" que marcaba con su espada sobre sus enemigos como símbolo de identidad. A partir de la aparición de *La maldición de Capistrano* (Johnston McCully, 1918), se desarrolló toda una cinematografía en torno al Zorro, que incluye películas como *Las tres espadas del Zorro*, *El Zorro y los tres Mosqueteros* (1963), *El Zorro cabalga otra vez* (1965), *El Zorro rebelde* (1967), *El Zorro justiciero* (1971), *El Zorro caballero de la justicia* (1971), etc. También Disney, en 1957, realizó una serie del Zorro para televisión protagonizada por Guy Williams. Otro personaje que se despersonalizaba con una máscara fue el de *El Llanero Solitario* (George Trendle, 1933), un ránger de Texas llamado John Reid, superviviente del ataque de unos forajidos gracias a los cuidados de Toro, su amigo indio. El personaje empezó como un serial radiofónico que, al igual que el Zorro, derivó hacia la novela, la televisión, el cine y el cómic.

Madelman

El Operaciones Especiales

Este muñeco representaba al policía que no sólo venía a luchar contra el delito y el crimen, sino también a resolver los casos más extremos. Era, sin duda, una figura llena de acción.

El Operaciones Especiales se editó en la segunda etapa y pertenecía a una serie de la que sólo existía él. El modelo se basaba en los personajes (uniforme incluído) de una serie televisiva policiaca que hizo furor en España en 1976, conocida como *Los hombres de Harrelson,* cuyo título original era *S.W.A.T.* Esta serie, rodada en Los Ángeles (California), mostraba unas fuerzas especiales creadas en Estados Unidos a finales de la década de 1960, cuyos miembros eran en su mayoría veteranos de la guerra de Vietnam. La misión de este cuerpo era resolver situaciones que desbordaban a la policía tradicional, utilizando, en algunos casos, tácticas militares. La serie contaba con personajes como el teniente Harrelson (Steve Forrest), el oficial y experto tirador T.J. (James Coleman) o el sargento Deacon (Rod Perry). Asimismo, frases como "T.J, al tejado" han pasado a los anales de la historia de la televisión. Este modelo de Madelman se lanzó al mercado en el segundo catálogo de 1977 *Los Madelman en acción*, en cuya portada aparecía una ilustración de cuatro hombres del cuerpo de operaciones especiales SWAT bajándose de un furgón igual al que podíamos ver en la serie televisiva.

El Operaciones Especiales es el caso más extremo de un modelo de Madelman inspirado en una serie de televisión; es cierto que otros modelos tienen algunas connotaciones de personajes televisivos o cinematográficos, pero la estética del equipamiento de este policía, así como las ilustraciones de su caja, no pueden negar la fuente de inspiración que lo generó. Sin embargo, el nombre de la serie no aparecía en las cajas, quizás para evitar pagar una licencia de marketing. También la marca estadounidense FJL lanzó al mercado una serie de muñecos articulados, con modelos del tamaño de los Mego, dedicada a la serie S.W.A.T. Esta colección fue tímidamente distribuida en España por importadores de las islas Canarias.

Nuestra propuesta es la edición de un modelo de segunda etapa adaptado a la primera, haciendo realidad otro de los prototipos de Madelman.

El Madelman clásico no incluía ninguna pieza más que las descritas en las páginas 470-471, la única diferencia radica en que el prototipo de muñeco era, en realidad, de la segunda etapa y utilizaba botas de esta generación. La pieza que tal vez pueda sorprender más al coleccionista es el garfio, del que puede encontrar tres tipos dependiendo del color del asta: el primero tiene esta pieza de color marrón, el segundo está realizado en RM expán, y el tercero, el más curioso y que se suele atribuir precisamente a algunas presentaciones del Operaciones Especiales, es completamente negro y fue reutilizado por los Madelman 2.050, en concreto en la nave Tarántula de los hombres C.O.T.A. (ver pág. 285), que podía lanzarlo como elemento de defensa.

El modelo Operaciones Especiales apareció en el segundo catálogo de 1977 *Los Madelman en Acción* en formato individual, con la referencia 1.210; su precio en 1981 era de 586 pesetas. Fue un modelo solitario, pues era único en su serie y no se diseñó ningún modelo específico con el que colaborar o luchar, aunque el Guerrillero, por temática, sería el modelo más próximo al Operaciones Especiales.

Apareció con una caja ilustrada de forma extraordinaria, con unos dibujos laterales en blanco y negro que hacían alusión a la serie de televisión S.W.A.T. y, en la solapa, una ilustración a todo color mostraba a unos agentes especiales que actuaban sobre una factoría que estaba empezando a explotar.



















Aquí vienen los Madelman. Más numerosos que nunca y con más equipo que ninguno. Dispuestos a todo, porque las ventas de Madelman no hay quien las pare, y usted lo sabe.

madelman
Para vender a lo grande.

Madelman

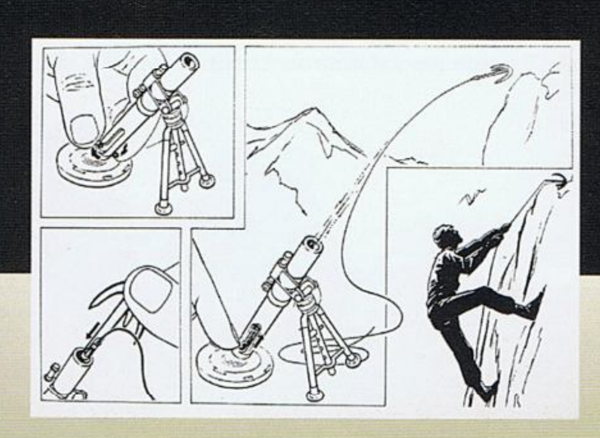
Este modelo debió de ejercer como bastión, pues fue utilizado como reclamo en la portada de catálogos y también tuvo presencia en la publicidad especializada para el sector juguetero, como es el caso de la aparecida en la revista *Juegos y Juguetes de España* en los años 1979 y 1980.



Aquí vienen los Madelman. Intrépidos, aventureros y co nuevos refuerzos. Con todo el éxito de siempr para que usted pueda vender sin riesgos. Pisando fuerte.

madelman
Para vender... a lo grande







Los accesorios de este modelo fueron: la gorra azul oscura, el cetme, el radiotransmisor de Idisa, la pistola Star, el garfio y el chaleco antibalas. Pero, sin lugar a dudas, el accesorio ideal para nuestro modelo es el Mortero (analizado en las págs. 254 y 255), pues se convierte en un armamento imprescindible para lanzar el garfio tal y como se indica en las instrucciones del mismo, en las que aparecía un Madelman escalando una pared montañosa.



Los Madelman de Popular de Juguetes

En el año 2002 la empresa Popular de Juguetes lanzó al mercado la cuarta etapa de Madelman (la primera era la del prototipo con ojos de cristal, la segunda presentó una modificación en los pies del muñeco, y su pelo pasó a ser de goma, y la tercera incorporó a los Madelman 2.050). En aquel momento, sólo el rumor de la posible reedición de Madelman estimuló a los coleccionistas potenciales y customizadores. El nuevo producto proponía un maniquí actualizado con un sistema estructural diferente del Atomiun del Madelman clásico, que se denomina S.M.A. (Sistema Multi-Articulado) y que cuenta con 17 posibilidades de articulación. Lo más importante es que se mantuvo la escala de 1:11, por lo que tanto el nuevo muñeco como los accesorios, ropas y vehículos eran completamente compatibles con los de las 2 etapas iniciales.

Madelman, cuarta etapa

La nueva colección se inició con una serie de equipos, que podríamos denominar individuales, con presentación en *blister*. En este formato se comercializaron: el Cuerpo Especial de Policía, el Bombero (hubo dos versiones en las que varían el uniforme y el casco), el Misión de Paz (existen tres modelos dependiendo del estampado del uniforme y del escudo de España), el Rescate Submarino, el Rescate de Montaña, el Agente Secreto, el Escalada Límite y el Skateboard (los dos últimos pertenecen a una serie dedicada a los deportes de acción llamada XTREME).

El Paracaidista de la ONU y el Desactivador de Minas fueron presentados en cajas en lugar de los *blisters* que normalmente se usaban para el formato básico del Madelman clásico. Pero la presentación más difundida fue un embalaje en que incluía un vehículo siempre acompañado por una figura y, en el caso de algunas promociones, con dos.

Lo mejor de esta etapa fueron, sin duda, los complementos, en especial los vehículos que jamás se fabricaron en la colección clásica,



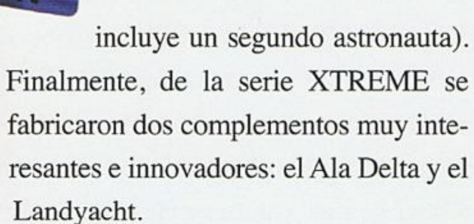
Arriba, el nuevo maniquí Madelman de Popular de juguetes, con 17 posibilidades de articulación. Se distinguen dos modelos según el sistema de articulación de la mano y al menos 10 rostros diferentes para las caras. Popular de Juguetes fue fundada en enero de 1996 por Carlos Pérez, su actual presidente.



En el año 2002 apareció un nuevo Madelman que atendía a la filosofía de "Héroes de todos los días": Algunas de estas nuevas figuras se pueden ver en la foto de familia del centro de estas páginas.







Arriba, a la izquierda, blisters *en formato individual, completamente adaptados a los nuevos tiempos y tendencias de las figuras de acción. a la derecha, tres de los maniquíes de la promoción del periódico* La Razón.

como un pequeño submarino, un ala delta, una moto, una nave espacial, etc. Entre este tipo de complementos cabe destacar la moto de nieve del Explorador Ártico, el *quad* del Control Forestal, la moto del Policía de Carretera, el fueraborda del Guardacostas, el todo terreno del Explorador, el batiscafo del Misión fondo del Mar (en algunas promociones se ofrece con dos buzos diferentes), el Helicóptero de Salvamento, el Camión de Bomberos y la Lanzadera Espacial (en otras promociones se incluye un segundo astronauta). Finalmente, de la serie XTREME se fabricaron dos complementos muy interesantes e innovadores: el Ala Delta y el Landyacht.

En menos de cuatro años se han fabricado más de 26 modelos que, indudablemente, enriquecen el coleccionismo de Madelman. No debemos olvidar que Popular de Juguetes se ha encargado de la reedición del Madelman de la primera etapa de la presente colección, por lo que deberíamos añadir otros 35 muñecos, además de complementos, como el Jeep Safari y su remolque, el Trineo, la Tienda de Campaña, el Mortero, la Lancha Neumática y la Mesa, la Silla y la Cocina.

Además de nuestra colección, el periódico *La Razón* también ofreció a sus lectores algunos Madelman. En efecto, este rotativo brindó la posibilidad de conseguir un maletín de policarbonato azul en el que se incluían cuatro Madelman de Popular de Juguetes, concretamente un Bombero, un Sanitario, un Agente Especial y un Buceador. Estos muñecos se conseguían al comprar a diario el periódico durante cuatro semanas.

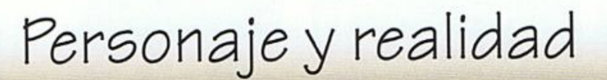
Abajo, algunas de las cajas con los vehículos de los nuevos Madelman de Popular de Juguetes. La colección continua gracias a estos nuevos modelos y lo mejor de todo es que es perfectamete compatible con los modelos clásicos.











Operaciones especiales

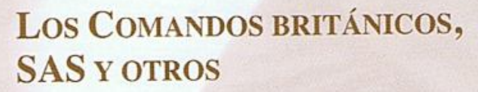
A partir de la década de 1960 han operado en el mundo numerosos cuerpos especiales de militares o policías, adiestrados para acometer misiones muy concretas y peligrosas. El SWAT de Los Ángeles, más tarde extendido a todo Estados Unidos, fue un cuerpo pionero, pero antes hubo algunos importantes precedentes. En este sentido, los llamados G-men del FBI, en el ramo policial, y los Comandos británicos, en el militar, son los claros precursores de todos los cuerpos de operaciones especiales actuales.



Puede considerarse el FBI como uno de los primeros grupos especiales policía. Arriba, su primer presidente, John E. Hoover; abajo, miembros de este cuerpo y su insignia.

Los hombres G

Los hombres G, o G-men, abreviatura de Goverment Men (hombres del gobierno), eran agentes especiales del FBI que, en las décadas de 1920 y 1930, combatieron al crimen organizado y las bandas en Estados Unidos. Creado en 1924, el FBI (Federal Bureau of Intelligence) estuvo presidido, desde entonces y hasta su muerte, en 1972, por el polémico John Edgar Hoover. El primer G-men caído en acto de servicio fue Edwin C. Shanahan, muerto a tiros en 1925 cuando intentaba detener a un ladrón de coches llamado Martin James Durkin. Sin embargo, el más famoso de estos agentes fue Elliot Ness, que logró encarcelar al gángster Al Capone en 1931. En los años siguientes, los hombres G acabaron con legendarios forajidos de la talla de John Dillinger, conocido como el enemigo público número 1, "Pretty Boy" Floyd, "Baby Face" Nelson, la banda de los Baker (liderados por la temible Ma) y "Machine Gun" Kelly, a quien se atribuye la invención de la contracción G-men, como los llamó cuando, en 1933, se rindió a ellos. En aquellos primeros años, en los que se cimentó su leyenda, los agentes del FBI también sufrieron graves golpes, como el de la llamada Masacre de Union Station, en que varios G-men cayeron abatidos en la estación de trenes de Kansas City.





Los Comandos británicos, SAS y otros

Durante la Segunda Guerra Mundial operaron distintos cuerpos especiales en ambos bandos. El más célebre de ellos fue el de los Comandos británicos, un cuerpo de élite del ejército creado en 1940 y que protagonizó diversas operaciones en Francia, sobre todo en los puertos de St. Nazaire y Dieppe, y algunas en Noruega, Oriente Medio e Italia. También durante la guerra, en 1941, se creó el Special Air Service, más conocido como SAS, otro cuerpo británico de operaciones especiales que si-



gue activo hoy en día. En Estados Unidos se fundó, a su entrada en la guerra en 1942, la OSS, que en 1946 cambió sus siglas por las de CIA. Por su parte, los soviéticos crearon, también en 1941, la NKGB, servicio secreto que procedía de la antigua Cheka de 1917 y que en 1954 pasaría a denominarse KGB.

En el otro bando destacó sobremanera el batallón Friedenthal integrado en las SS alemanas que, liderado por Otto Skorzeny, llevó a cabo algunas operaciones especiales de gran impacto, como la liberación de Mussolini, en septiembre de 1943, que estaba prisionero en la fortaleza del Gran Sasso, o la infiltración de dos mil soldados alemanes, perfectos hablantes de inglés, entre las tropas estadounidenses en las Ardenas, en 1944.

Arriba, dos miembros del SWAT trabajando en la desactivación de una bomba. Abajo, a la derecha, otro policía de este cuerpo en plena acción.

Miembros del Grupo Español de Operaciones Especiales.



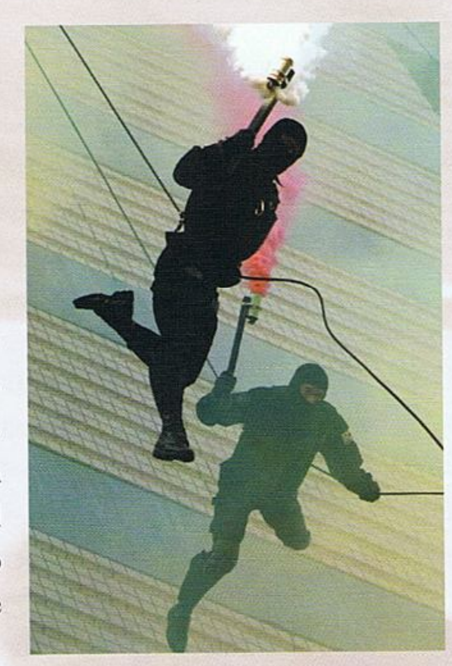
Desde entonces han proliferado en muchos países del mundo cuerpos de operaciones especiales tanto militares como policiales. En esta última vertiente destacaron las unidades SWAT (Special Weapons and Tactics) creadas en Estados Unidos a finales de la década de 1960 y que inspiraron la serie del mismo título, conocida en España como *Los hombres de Harrelson*. Al principio, las SWAT operaban solamente en el área de Los Ángeles, a cuyo departamento policial pertenecían, y estaban formadas por células de sólo cuatro hombres. Su primera misión, en diciembre de 1969, los enfrentó a un grupo de Panteras Negras fuertemente armados. Tras un intenso y largo tiroteo, en el que resultaron heridos tres hombres de cada bando, los rebeldes se rindieron. Hoy los SWAT operan en todo Estados Unidos e incluso en el extranjero.

Otro grupo de operaciones especiales estadounidense es el DEA (Drug Enforcement Administration), creado en 1973 para la lucha antidroga.

Un servicio secreto que destaca entre los más efectivos es el famoso Mosad israelí, que dio uno de sus mayores golpes en el año 1960, cuando capturó en Argentina al criminal de guerra nazi Adolf Eichmann, que fue trasladado

a Israel, donde fue juzgado y ejecutado. En abril de 1978, se creó en nuestro país el Grupo Español de Operaciones Especiales (GEOS), un cuerpo policial de élite que ha protagonizado numerosas acciones, muchas de ellas contra las bandas terroristas ETA y Grapo, y que ha liberado a más de cuatrocientas personas secuestradas o rehenes. Sufrió su primera baja en 2004, cuando se enfrentaba al grupo de terroristas que habían puesto las bombas en los trenes de cercanías de Madrid, en el tristemente célebre 11 M.

En la misma década, y siguiendo la línea marcada por la SWAT estadounidense, en la década de 1970 se organizaron otros grupos de operaciones especiales europeos, como el GSG9 (Grenzschutzgruppe 9) alemán, surgido justo después del ataque a la villa olímpica de Munich en 1972, el GIGN (Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale) francés, fundado en 1974, o el NOCS (Nucleo Operativo Centrale di Sicurezza) italiano, creado también en 1974.



Policía surcoreano de operaciones especiales en un entrenamiento.

Otras organizaciones de similares características en otros países europeos son el GOE de Portugal, el ARAS de Rusia, el ARW de Irlanda, el KCT de Holanda, el COBRA de Austria, el ZJ de la República Checa, el GIG de Suiza, el DEA de Grecia y el SSV de Polonia.

El coleccionista

El coleccionismo de figuras de acción es una afición más que consolidada en nuestro país y lo suficientemente estructurada para que existan diferentes estilos de coleccionismo, desde puristas hasta *losse*, pasando por customizadores, reparadores, etc. Cualquier modalidad es buena si el objetivo es disfrutar y pasarlo bien.

A lo largo de los últimos diez años todos los coleccionistas han contribuido a la normalización de esta actividad con sus pequeñas o grandes colecciones, con sus conocimientos y descubrimientos, con su saber hacer, escritos, webs, exposiciones, etc. Hoy, al llegar al final de nuestra colección, el protagonista de la sección "Personaje y realidad" eres tú, que con tu colección y tu pasión por los Madelman mantendrás viva la antorcha de este *hobby*. Ojalá queden aún misteriosas piezas por aparecer que enriquezcan tu curiosidad de coleccionista y ojalá encuentres en el trastero de tus padres la caja o la vieja maleta en la que guardaste los Madelman de tu infancia y recuperes su aroma. Gracias a todos.